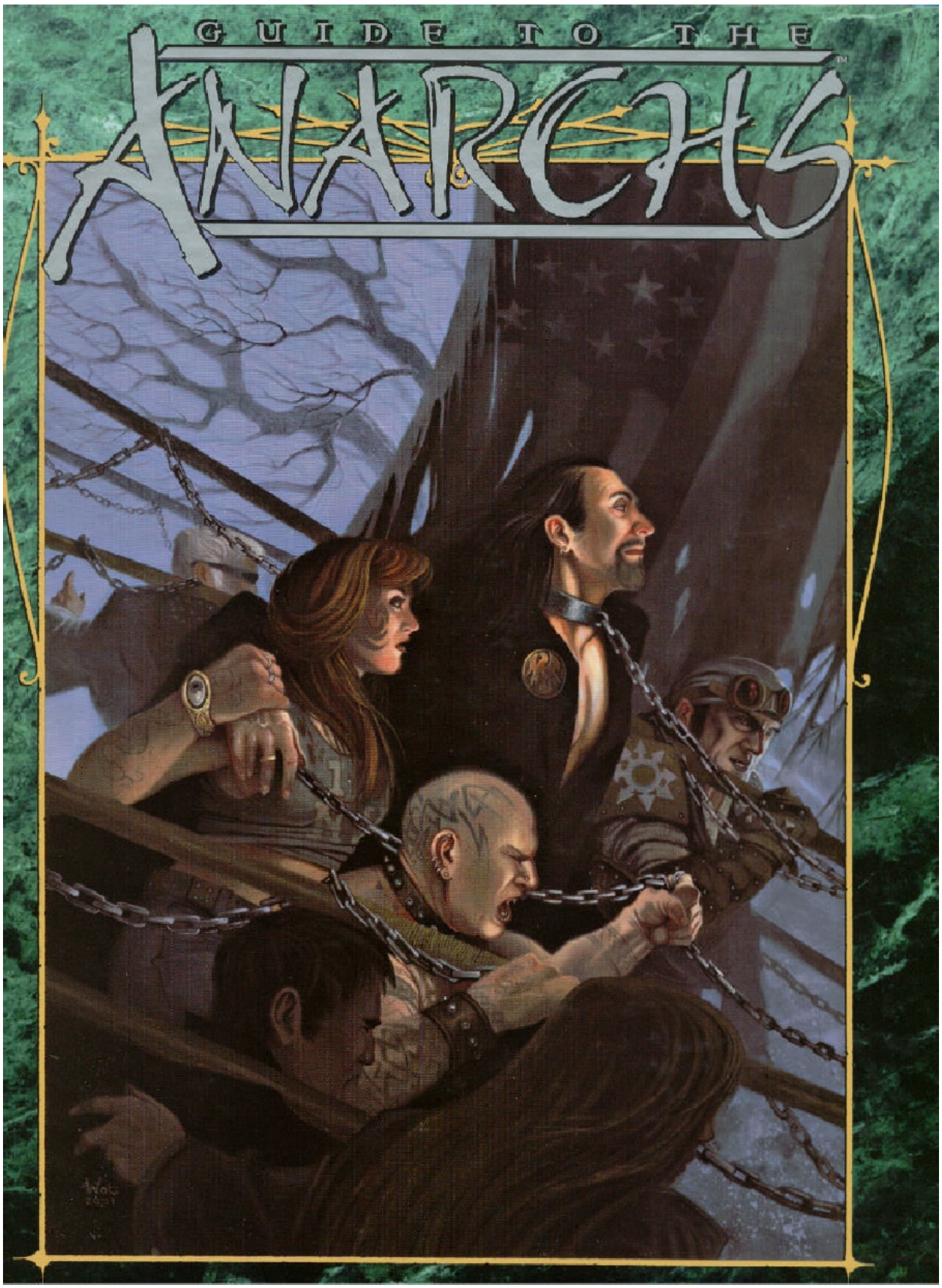
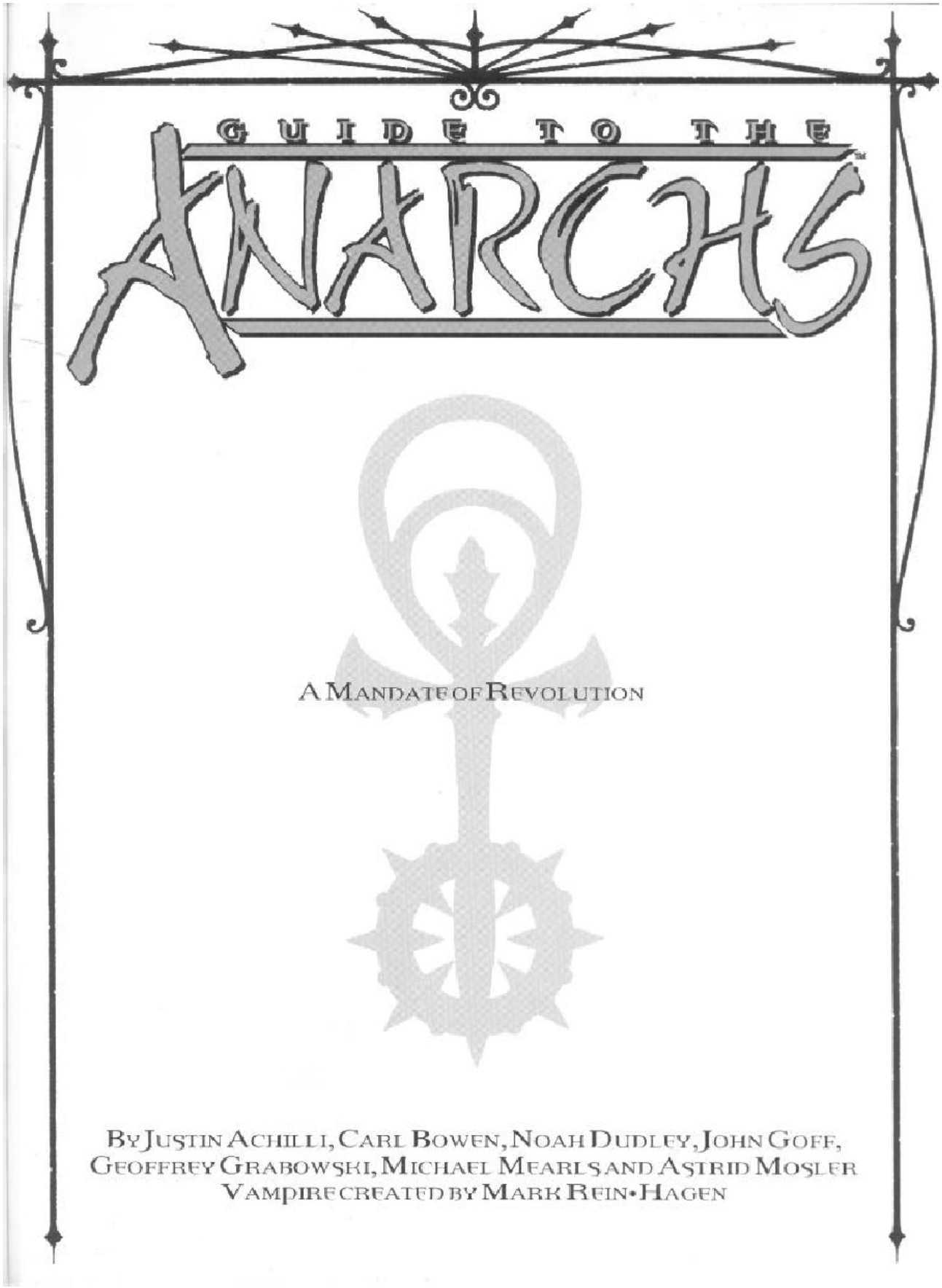


Руководство по анархам. Право на революцию


GUIDE TO THE
ANARCHS
A MANDATE OF REVOLUTION
BY JUSTIN ACHILLI, CARL BOWEN, NOAH DUDLEY, JOHN GOFF,
GEOFFREY GRABOWSKI, MICHAEL MEARLS AND ASTRID MOSLER
VAMPIRE CREATED BY MARK REIN•HAGEN

Credits

Written by: Justin Achilli, Carl Bowen, Noah Dudley, John Goff, Geoffrey Grabowski, Michael Mearls and Astrid Mosler

Additional Material: Ari Marmell

Vampire and the World of Darkness created by Mark Rein•Hagen

Storyteller Game System Design: Mark Rein•Hagen

Developed by: Justin Achilli

Editor: Carl Bowen

Art Director: Richard Thomas

Layout & Typesetting: Pauline Benney

Interior Art: Mike Danza, Guy Davis, Darren Frydendall, Mike Gaydos, Brian LeBlanc, Vince Locke

Front Cover Art: William O'Connor

Front & Back Cover Design: Production's Evil Ninja or Pauline.

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2002 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness and Aberrant are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, The Thaumaturgy Companion, Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat and Guide to the Anarchs are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

For a free White Wolf catalog call 1-800-454-WOLF.

Check out White Wolf online at

http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

PRINTED IN CANADA.

Авторы

Джастин Ачилли
Карл Боуэн
Ноа Дадли
Джон Гофф
Джеффри Грабовски
Майкл Мирлсэнд
Астрид Мослер

Главный редактор

Карл Боуэн

Сопроводительные материалы

Ари Мармелл

Художники

Уильям О'Коннор *(обложка)*
Майк Данза
Гай Дэвис
Даррен Фрайденделл
Майк Гейдос
Брайан Леблан
Винс Локк

© White Wolf Publishing, 2002

Перевод

© Стэн Диш *also known as* Tormental, 2013

От переводчика

Я искренне надеюсь, что этот перевод будет вам полезен. Пожалуйста, распространяйте этот файл «как он есть». Если вы будете ссылаться на какие-либо материалы из этой книги, публиковать её фрагменты и так далее, пожалуйста, указывайте источник и имя переводчика.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение: Ветер перемен
- Опыт анархов
- *Лексикон*

Глава первая: История движения анархов
- Грациано де Веронезе
- Сторожа
- Сокрушители Уз
- Восстание
- Церковь наносит ответный удар
- Образование Камарильи
- Конец Восстания
  - *Торнское соглашение*
- Что это значило
- Французская революция
- Свободное Государство Анархов
  - *Status Perfectus*
- Конец?

Глава вторая: Методы Крестового похода анархов
- Ассамиты
- Бруха
- Вентру
- Гангрелы
- Каитиффы
- *Ласомбра*
- Малкавиане
- Носферату
- Равнос
- Тореадоры
- Тремеры
- Во главе толпы
  - *Бароны*
  - *Баронство*
  - *Эмиссары*
  - *Чистильщики*
  - *Хамелеоны*
- Убеждения анархов
  - *Камарилья*
  - *Шабаш*
  - *Новый Будущий Мандаринат*
  - *Другие*
  - *Движение анархов*
- Вступая в клуб
  - *Дети*
  - *Гули*

Стиль Не-жизни анархов
Питание
Общественные отношения
Борьба
Игры, в которые играют анархи

Глава третья: Побудители перемен
Почему важны персонажи?
Вопросы, которые стоит задать себе, прежде чем создавать персонажа
Процесс
Концепция
Основы
Особенности
Нюансы личности

Глава четвёртая: Мир, созревший для революции
Преамбула
Африка
Азия
Австралия
Сидней
Перт
Европа
Австрия
Болгария
Чехия и Словакия
Франция
Германия
Греция
Венгрия
Италия
Лихтенштейн
Страны Бенилюкса
Польша
Португалия
Румыния
Бывший Советский Союз
Скандинавия
Испания и Андорра
Швейцария
Турция
Соединённое Королевство
Югославия
Центральная и Южная Америка
Эквадор
Рио-де-Жанейро
Движение анархов в Северной Америке

Анархи Северной Америки в нынешние ночи
Восток
Американский Средний Запад
Западное побережье
Мексика
Канада
Вместо заключения

Глава пятая: Повествование
Цели
Противники
Темы

Глава шестая: Наследие Не-жизни
Доступность Дисциплин
Изучение Дисциплин
Использование Дисциплин
Правила, регулирующие Дисциплины
Новые Дисциплины, доступные анархам
Комбинированные Дисциплины
Тауматургия анархов
Высокоуровневые Дисциплины

Приложение 1: Союзники, противники и прочие

Приложение 2: Аномалии движения анархов
Старейшины
Отличительные черты старейшин
Мощь старейшин
Мотивы старейшин
Интеллектуалы
Самосознание
Цели
Вербовка
Обмен информацией
Типы интеллектуалов

Приложение 3: Не-жизнь на большой дороге
Основы
Отдых и где его найти
Еда на бегу
Что взять с собой в дорогу
Тактика
Под радаром
Деньги и как их добыть
Банды
Гули
Враги
Камарилья
Шабаш хочет тебя!
Оборотни
Смертные

Введение: Ветер перемен

Революция… есть диктатура эксплуатируемых над эксплуататорами.
Фидель Кастро

Мы нарушили правила. Ни в руководстве по Камарилье, ни в руководстве по Шабашу не было введений, посвящённых сектам, которые в них описывались. Однако анархи сами по себе представляют такой уникальный феномен и порождают столько дезинформации, что мы слегка сжульничаем и поясним некоторые вещи ещё до начала самой книги. Чёрт возьми, да ведь сами анархи поступили бы точно так же!

Анархи образуют «секту внутри секты», большинство из них остаются под эгидой Камарильи. Только наиболее радикальные анархи поддерживают полный и окончательный выход из Башни, тогда как большая часть признаёт полезность той структуры, которая уже существует. Конечно, на взгляд анархов, эта структура прогнила изнутри, и пришло время перемен, в которых Камарилья нуждается, чтобы преуспеть в качестве великой защитницы Сородичей – на что она, собственно, и претендует.

Что же это за изменения? Спросите десять анархов, и вы, скорее всего, получите столько же разных ответов. Как социальный феномен, анархи чаще настаивают на изменениях, нежели ищут какие-то конкретные способы их достижения. Анархи хотят полного перераспределения власти среди Сородичей – от вершин к низам. Они желают, чтобы иерархия общества Сородичей была основана на личных заслугах, а не на возрасте, статусе сира и унаследованных от него привилегиях. Будут ли эти перемены вводиться при помощи партизанской войны или посредством дискуссий в салонах и Элизиумах, зависит от образа мыслей конкретного анарха. Вне зависимости от того, будет ли это анархистская риторика, коммунистическая пропаганда, фашистские выкрики или призывы к революции ради самой революции, в основе действий анархов всегда лежит эгалитаризм.

Естественно, это делает анархов настоящим бельмом на глазу у всего сложившегося общества Проклятых. Очень немногие старейшины, – как в Камарилье, так и в Шабаше, среди Независимых или где бы то ни было ещё, – действительно хотят отвергнуть все те удобства, за которые они сражались так долго и упорно. Служители же сами стремятся достичь статуса старейшин, и им совсем не хочется, чтобы какой-то насмешливый кровосос, получивший Становление пару недель назад, получал те же преимущества, что и они. Потомки уважаемых сиров часто пользуются привилегиями, которыми не хотят поступаться, тогда как менее уважаемые неонаты видят в анархах причину того, что старейшины считают весь молодняк опасными радикалами. Шабашиты отвергают анархов как неэффективную силу или же вербуют к себе (с видимым облегчением). Камарилья либо терпит анархов, либо обрушивается на их движение как на дестабилизирующую угрозу.

Так что нет ничего удивительного в том, что анархи чаще всего разочарованы в Не-жизни и думают о себе как об осаждённых. У них полно проблем – ведь им сложно не только убедить других согласиться со своими идеями, но и претворить эти идеи в жизнь. Восстание Анархов, начавшееся много веков назад, не угасло – оно просто ушло в подполье, и в Последние Ночи многие анархи верят, что настало время, когда их голоса вновь будут услышаны. Несмотря на некоторые неудачи, это начало новой эры для тех, кто бросит вызов тому застою, который царит в обществе Сородичей.

Опыт анархов

Цель этой книги – дать представление о явлении анархов, открывая игрокам новые возможности для создания персонажей, а рассказчикам предоставляя новые способы вплести этих революционеров в свои истории. Правда, легче об этом говорить, чем этого добиться. Долгое время игроки в Vampire придерживались того же стереотипа насчёт анархов, что и старейшины из самого сеттинга. Мы намерены изменить это представление. Анархи – вполне жизнеспособная секта, страдающая только от отсутствия той косности, на которой держатся Камарилья и Шабаш. Именно неорганизованность движения анархов помешала ему возвыситься до статуса этих двух сект, но его внутренняя неспособность восстать из пепла обусловлена многими факторами. В самом деле, многие современные анархи не испытывают особого почтения (а кое-кто проявляет открытую враждебность) к тем своим собратьям, которые признали поражение и подписали Торнское соглашение несколько веков назад. Анархи чтят очень немногих героев-созидателей. У них нет Хардештадта или Рафаэля де Коразона, которые увековечили бы их идеи. Даже тех защитников своего дела, которых они уважают, анархи вспоминают за их поступки, а не за их философию. Анарха, известного как Улыбчивый Джек, чьё имя на устах у каждого молодого члена секты, хвалят за его действия куда чаще, чем за тот хаотический анархизм, который он, видимо, считает средством перераспределения власти. Великий Джереми Макнейл – реакционер настолько, насколько это вообще доступно для анарха, однако он остаётся героем благодаря страданиям, которые он претерпел от жестокого Князя, и усилиям, которые предпринял ради Свободного Государства Анархов.

Это просто ещё один конфликт, с которым анархам придётся столкнуться, и ещё одна причина, по которой из них получаются такие привлекательные персонажи. Факт существования Камарильи (и Шабаша – в чуть меньшей степени) делает борьбу анархов идеологической – они хотят опытным путём доказать, что они *правы*. Даже самый убеждённый анарх не *знает*, сработает ли его идея, но он *верит* в неё. Вот почему столь многие из них ненавидят секты: ведь те не развиваются как институции, заменяя права каждого отдельного Сородича обычаями, которые до сих пор существуют лишь потому, что в данном случае, в отличие от общества смертных, законодатели не умирают, когда стареют. Начиная с самых юных анархов, приверженных шоковой тактике, у которых на самом деле нет никаких убеждений, и заканчивая тихими, велеречивыми идеалистами, для которых их принципы значат всё, анархи выглядят сектой ярых индивидуалистов. Конечно, некоторые молодые Сородичи присоединяются к анархам в пылу восстания, но представление обо всём движении как о группе облачённых в кожаные куртки хулиганов, потрясающих кулаками, не просто некорректно – оно опасно.

У анархов есть оружие, которого нет практически ни у кого из старейшин обеих других сект: страсть. Все анархи, кроме, может быть, самых циничных и беспринципных, верят в своё дело. Да, в некоторых случаях эту веру можно списать на юность и неопытность, но у тех, кто провёл с анархами больше нескольких лет, чувство социальной ответственности оттачивается и закаляется в борьбе. С анархами в обществе Сородичей почти никогда не обходятся справедливо. Зная это, разве захочет кто-то стать анархом? Да, потому что они верят в идеалы. Потому что они *должны* верить.

Именно из-за этой верности принципам другие секты не ладят с анархами. У Сородичей консерватизм обычно приходит с возрастом. Для остановившихся на месте Проклятых перемены нежелательны, если не сказать «отвратительны» и даже «пугающи». Для преданного анарха, в свою очередь, Джихад – Вечная Война – есть неотъемлемая часть существования.

Недоброжелатели движения анархов часто не могут увидеть его истинную космополитическую природу, неразумно отмахиваясь от него как от сборища испорченных Детей и агрессивных иконоборцев. Хоть эта оценка отчасти и справедлива, – непокорность так же присуща молодым вампирам, как и смертным подросткам, – истинные анархи, поддерживающие движение из согласия с его идеалами, представляют собой нечто гораздо большее; это не просто грубые мятежники, бунтующие безо всякой причины. Отходя в сторону от политики Сородичей, можно сказать, что движение анархов из всех вампирских общественных институтов ближе всего к организациям смертных. Тогда как институции Камарильи и Шабаша – это фундаментальные, неизменные общественные организации, анархи пытаются разработать для своих новых порядков соответствующие модели управления. Камарилья и Шабаш основаны на выгоде, наградах, статусе и почтении к вышестоящим. Движение анархов, даже в самых анархических своих проявлениях, пытается установить более понятный порядок.

Это может показаться странным, учитывая деструктивную тактику анархов, но посмотрите на неё с их точки зрения. По их мнению, существующий общественный строй не работает – просто нельзя быть уверенными, что Сородичи будут трудиться на благо всех потомков Каина, потому что они чересчур эгоистичны. Именно в этом заключается причина восстания и существования движения: некоторые самовлюблённые Сородичи захапали себе то, что должно было быть справедливо (по крайней мере, в теории) разделено между всеми Проклятыми.

В некоторых случаях этот этический кодекс довольно быстро отбрасывается, когда речь заходит об индивидуальных взглядах каждого конкретного анарха на идеальное общество. Действительно, величайшая сила анархов – в то же время их губительная слабость. Анарх – это просто Сородич, который хочет перераспределить власть между всеми своими собратьями. Вне зависимости от того, включает ли его конечная цель построение просвещённого анархизма, где нет никаких званий, кроме Каинита, или же тоталитарного общества, в котором все Сородичи обязаны работать на общую цель, он жаждет перемен. И анархи желают перемен в виде отторжения привилегий у тех, кто столько времени ими пользовался. Плюрализм помогает анархам оставаться сильными и вдохновенными, но одновременно делает их замкнутыми и неорганизованными.

Понимание анархов часто начинается с осознания их точки зрения. Многие из тех, кто не интересуется тем, что волнует анархов, считают, что они просто хотят забрать себе накопленное другими. Это абсолютно не так. Бесспорно, некоторые анархи-либералы или коммунисты мечтают перераспределить богатства между всеми Сородичами в равной мере, но есть и другие, для которых идеалом является неофеодальное общество, где Князья станут «подлинными аристократами», или региональные социалистические государства – по образцу национальных, но с иным пониманием «государственности». Как уже говорилось, многие идеи анархов формулируются при помощи терминов, заимствованных из моделей правления, изобретённых смертными. Причина такого параллелизма двояка: во-первых, проще убедить кого-то поверить в общественную модель с правительством в центре, во-вторых, правительство само по себе является очень хорошей целью для этической критики или восстания. Мало кто из анархов желает уничтожения Камарильи – по крайней мере, формально они являются частью этой организации. Нет, анархи хотят изменить Камарилью, причём изнутри. Разумные анархи согласны с тем, что если система уже существует, то вовсе незачем заново изобретать колесо – достаточно слегка перенастроить то, что есть. Разные мнения насчёт должной степени «перенастройки» и разделяют, и связывают между собой всех приверженцев этой основной идеи.

Как использовать эту книгу

Хоть мы и постарались составить эту книгу по аналогии с другими руководствами, сам факт того, что анархи считаются подсектой Камарильи, потребовал внесения кое-каких уточнений в её структуру. Кроме того, не забывайте, что большая часть того, о чём тут написано, представлена с точки зрения самих анархов (в принципе, это верно и для других руководств). Помните об этом, особенно когда дело касается вопросов трактовки сеттинга.

В **главе первой** представлена история движения анархов с самого момента его основания, от создания сект и до нерешительных, но полных надежды шагов, которые анархи предпринимают в нынешние ночи.

Во **второй главе** объясняется, что значит быть анархом. Там рассказывается о философии, тактике, повседневных нежизненных делах и отношениях анархов с Сородичами. Также там описаны вампирские кланы, какими их видят анархи.

Третья глава знакомит игроков с возможностями, которые они могут использовать при создании персонажа-анарха для своей хроники. В ней предлагается немного иной способ конструирования персонажа, нежели в исходной книге правил Vampire, позволяющий лучше передать условия, в которых анарх получил Становление.

Четвёртая глава посвящена географии доменов анархов. Она описывает влияние анархов на разные регионы мира (положительное и отрицательное) и даёт представление о том, в каких частях света их борьба увенчалась успехом, а где анархам лучше проявлять осторожность.

Пятая глава предназначена для рассказчика, она описывает основные сюжеты и «изюминки» посвящённых анархам историй. Она позволит начинать истории не с традиционного стереотипа о мотоциклах и чёрной коже, а также предложит рассказчику несколько интересных поворотов, при помощи которых ему удастся поддерживать интерес игроков.

Шестая глава – о Дисциплинах. Но их описание там сильно отличается от традиционного. Эта глава рассказывает об индивидуальных силах, которые не раз выручали анархов, а не о привычном развитии и повышении уровней. Можете считать эту главу сборником грязных трюков, которые анархи используют для спасения своих шкур или ради достижения своих целей.

В **приложении первом** («Союзники, противники и прочие») рассказчику предлагаются заготовки персонажей, которых можно напрямую перенести в хроники или же модифицировать в зависимости от требуемой роли. **Второе приложение** («Аномалии движения анархов») даёт представление о нетипичных анархах – старейшинах, принципиальных идеалистах, а также об их мотивах, желаниях и побуждениях, заставляющих их оставаться в секте, которая кажется враждебной им. **Приложение номер три** («Не-жизнь на большой дороге») – практическое руководство для анарха-кочевника, содержащее советы и подсказки, как сохранить Не-жизнь, при этом постоянно странствуя. Люпины, шабашиты и сведущие смертные представляют немалую угрозу для тех Сородичей, чьим домом стала дорога, и лучше встречаться с ними во всеоружии.

Лексикон

Благодаря своей особой тактике и запутанным связям анархи разработали собственный жаргон, на котором общаются между собой. Сленг анархов, в котором сочетаются революционный запал Шабаша и практичность Камарильи, весьма сочен и постоянно меняется.

Банда: котерия анархов, созданная по типу преступной группировки.

Барон: «Князь» среди анархов; Сородич, который владеет доменом, но принадлежит к движению анархов.

Баронство: домен барона. Также этим словом обозначают самоуправляющуюся коммуну анархов. В наиболее широком смысле – любая территория, управляемая анархами.

Башня Слоновой Кости: также просто «Башня». Так анархи называют Камарилью.

Вечная Война: также Джихад. Противостояние Сородичей из-за возраста, статуса и политики разных сект. По мнению анархов, выгодна старейшинам.

Дудочник: также «крысолов». Анарх, который активно использует смертных и гулей в сражениях ради целей движения.

Идеалист: анарх, чья борьба основана в большей степени на интеллекте или каких-либо теориях, нежели на реальном жизненном опыте. Иногда используется в качестве насмешки, означая, что кто-то витает в облаках, и его личная утопия не может быть реализована.

Стая: котерия анархов. Происхождение термина неизвестно, он мог сохраниться со времён Восстания Анархов или же был заимствован у Шабаша немногим позже.

Чистильщик: также «осведомитель» и много других синонимов. Анарх, который следит за Сородичами и их поведением в пределах баронства.

Шестерёнки: оружие или снаряжение, спрятанное в тайнике.

Эмиссар: анарх, чья работа заключается в переговорах с членами других сект.

Вульгарный жаргон

Донор: сосуд.

Дорожное убежище: передвижное убежище – скажем, трейлер или даже мешок для трупов.

Плащ: заметный вампир (обычно старейшина).

Пятак: член другой секты, носящий один из её титулов. Вероятно, происходит от жаргонизма «пять-ноль», которым смертные американцы обозначают офицеров полиции.

Цацки: деньги.

Старинные термины

Антитрибу: хотя это слово обычно используют шабашиты, некоторые старые анархи по-прежнему его употребляют, говоря о любом Сородиче, который отвернулся от своего клана. Именно анархи были настоящими антитрибу, утверждают эти старые революционеры, а Шабаш просто украл и извратил этот термин ради своих целей.

Возвращение: признание анархов в Торнском соглашении, после которого они бесславно возвратились под крыло старейшин и согласились поддержать Камарилью.

Шабаш: в определённом контексте, обычно в речи очень старых анархов, «шабаш» – это просто стая или котерия, а не секта, которая приняла это имя.

MG

Глава первая: История движения анархов

За свободу, которая была отнята и вновь обретена, сражаются яростнее,
чем за свободу, которая никогда не подвергалась опасности.
Марк Туллий Цицерон, «Об обязанностях»

XIV век был дурным временем для вампиров Европы.

В 1231 году Папа Григорий IX утвердил трибунал церковных судей, которым поручил всячески искоренять и уничтожать ереси. Методы, которые они использовали, – тайные встречи, наказания, тюремные заключения, бесконечное множество пыток, – не были новыми: церковники применяли их уже в течение двухсот с лишним лет.

Были, однако, два отличия. Количество судей не только быстро возросло – они к тому же ещё и путешествовали; где появлялись они, там возникала Инквизиция. Григорий отобрал полномочия по борьбе с ересью у епископальных судов и передал их исключительно особым судьям, подчинявшимся непосредственно ему – так он изменил баланс власти внутри Католической Церкви. Хотя обязанности инквизиторов были доверены членам двух недавно образованных орденов, – доминиканцев и францисканцев, – именно доминиканцы взялись за дело с поразительной энергичностью.

Глубоко в недрах яростного ордена доминиканцев сформировалась секретная организация, получившая название «Общество Леопольда». Ей Папа дал особое задание: искать и уничтожать любые сверхъестественные угрозы Церкви.

Общество Леопольда приступило к исполнению своих обязанностей с ужасающей эффективностью, и к 1300 году Каиниты Европы (термин «Сородичи» тогда ещё не использовался) осознали, что имеют дело с серьёзным врагом. Каиниты, полагавшие, что ни один смертный не осмелится поднять на них руку, внезапно оказались вынуждены бежать, спасая свои Нежизни – а инквизиторы гнались за ними по пятам. В последующие годы были убиты сотни вампиров, в том числе некоторые могущественные старейшины. Каиниты всей Западной Европы столкнулись с действиями Общества Леопольда, но наиболее тяжело пострадала Испания, где появилась собственная Инквизиция. Подавляющее большинство Окончательных Смертей в то время встретили испанские Бруха, Ласомбра и Вентру – преимущественно неонаты из этих кланов.

Реакция старейшин была предсказуемой. Некоторые из них удалились в убежища, бросив своих потомков на произвол судьбы. Другие принесли собственных Детей в жертву Обществу Леопольда, надеясь, что доминиканцы уничтожат нескольких не особо ценных неонатов и прекратят охоту, решив, что с «вампирской проблемой» покончено. Так или иначе, старейшины недооценили силу и потенциал своего потомства, потому что многие молодые вампиры успешно ускользнули из лап инквизиторов. В результате оказалось, что у многих неонатов Бруха и Ласомбра в Испании не осталось старейшин, которым они служили. Ведомые гордыней, они объявили Инквизиции войну, убивая священников и сжигая храмы, и даже отправили посольства в другие земли, призывая остальных присоединиться к их вендетте против Церкви. К их изумлению, послы столкнулись с яростным отторжением – их проклинали за то, что они могли привлечь внимание Инквизиции к чужим землям.

Отношения между неонатами и оставшимися старейшинами Испании становились всё более натянутыми, и многие Каиниты готовились к потрясениям. И по-

трясения явились, но совсем не с той стороны, откуда их ждали.

В 1381 году смертный по имени Уот Тайлер возглавил восстание английских крестьян против местной знати. Мятежники убили архиепископа Кентерберийского, захватили Лондон и удерживали его некоторое время, заставив короля принять некоторые их требования. У Тайлера была любовница по имени Патриция Болингброк, которую люди короля захватили в плен и приговорили к смерти. Знаменитый Бруха Робин Лиланд дал ей Становление в тюремной камере; взамен она поклялась вечно сражаться за правое дело. Взяв себе имя Тайлер в честь своего погибшего любовника и вдохновителя, она сбежала и возглавила группу последователей, которые нападали на представителей английского дворянства до тех пор, пока не поняли, что у них нет никакой надежды свергнуть феодальную систему. Тогда Тайлер сбежала в Испанию, где вступила в контакт со старейшиной Вентру Хардештадтом, который настойчиво предлагал создать новую организацию Не-мёртвых, впоследствии названную Камарильей.

Для Тайлер между этой новой организацией и дворянами, уничтожившими её семью и лишившими её всех, кого она любила, не было никакой разницы. Камарилья выглядела как ещё один способ, при помощи которого сильные смогли бы навязывать свою волю слабым, а ей всего этого хватило в Англии. Она собрала крупную котерию (это было несложно, учитывая количество недовольных неонатов-Бруха и Ласомбра в округе) и напала на замок Хардештадта. Почти все её бойцы погибли, но Тайлер удалось пробиться к изумлённому Хардештадту и совершить над ним Амарант.

Весть об успешной атаке Тайлер на старейшину Вентру разнеслась по всей Европе. Испания превратилась в пороховую бочку. Юные испанские Бруха вытерпели достаточно: их не только бросили собственные сиры, но и отвергли старейшины других кланов. Их оставили принимать Окончательную Смерть в руках Инквизиции, чтобы спасти Не-жизни нескольких старых, дряхлых паразитов, которым было наплевать даже на собственных потомков. Все торжественные заверения в «преданности Крови» и «заботе о своих Детях» явно служили лишь одной цели – защите старейшин от неонатов. Молодые Бруха, многие из которых постоянно балансировали на грани Безумия, окончательно слетели с катушек. Они не созывали грандиозных конклавов, не делали громких заявлений о «вечной борьбе против угнетения» и, что интересно, не породили большого числа лидеров, которые поддерживали бы в них чувство обиды на старейшин. Просто весь молодняк клана словно бы в едином порыве сорвался в Безумие. Безо всяких предупреждений неонаты обратились против своих старейшин, атакуя их при помощи когтей, клыков и кольев – не ради Амаранта, а ради пьянящего чувства свободы. Они назвались анархами, провозгласив тем самым, что отвергают традицию, установленную Каином, который даровал старейшинам абсолютную власть над их потомством. Конечно, старейшины нанесли ответный удар, и кровь разных Поколений потекла, смешиваясь, по улицам испанских городов.

Больше всего крови, разумеется, потеряли служители, оказавшиеся зажатыми между двумя поколениями. Немногие наиболее храбрые или жадные до власти служители присоединились к бунту, который ныне известен как Восстание Анархов, но остальные предпочли сохранить верность своим хозяевам. Те, что поступили так, почувствовали на себе всю ярость анархов, и старейшин это более чем устраивало.

Современным исследователям истории Каинитов трудно осознать, насколько огромный сдвиг в установленном порядке Не-жизни представляло собой Восстание Анархов. Пусть даже Дети совершали Амарант над сирами едва ли не с самого появления Каинитов, этот мятеж оказался первым случаем с самых времён Потопа, когда группа Сородичей объединилась с

целью освобождения целой фракции от гнёта старейшин, а не ради дьяблери. Одна из причин такого успеха анархов на ранней стадии Восстания состоит в том, что большинство старейшин вообще не верили в такую возможность. Многие старейшины встретили Окончательную Смерть, прежде чем остальные поняли, что имеют дело не просто с небольшой разбойничьей шайкой, жаждущей древней крови, а с несколькими поколениями Каинитов, работающими сообща над изменением всего сложившегося общества Сородичей.

Ибо цель была такова. Не позволяйте камарильским захребетникам себя одурачить: первым толчком к нападениям на старейшин была банальная месть, однако анархов сплачивала уверенность в том, что ничто не удержит старейшин, управлявших обществом Каинитов, от нового порабощения молодняка любым способом, который они сочтут удобным. Для молодых вампиров единственным способом удостовериться в собственной безопасности было обретение хоть какого-то контроля над своей участью и принуждение старейшин хоть к какой-то заботе о своём потомстве. Другими словами, получение некой власти. Если это означало уничтожение любого старейшины, стоявшего на пути к достижению цели – ну что ж…

Те историки Каинитов, которые верят в теории заговора (а имя им легион), указывают, что одновременное Безумие нескольких поколений Бруха свидетельствует о том, что Восстание Анархов на самом деле было лишь очередным ходом в Джихаде. Они отрицают возможность того, что одна мощная эмоция могла спонтанно зародиться в душах многих Сородичей безо всякого внешнего влияния. Выдвигающие этот аргумент полагают, что история творится в кулуарах, а не на улицах; часто это верно, но точно не в данном случае. Восстание молодых Бруха было искренней реакцией на унижение и безразличие со стороны старейшин, от которого им приходилось страдать на протяжении сотен (если не тысяч) лет. Для этого не требовались никакие закулисные манипуляции Мафусаилов. Факт в том, что эта разрушительная сила позже была перехвачена другими, более прагматичными Каинитами; однако то, что те использовали её ради собственных нужд, не отменяет чистой, праведной ярости, которая лежала в основе движения.

Вопреки своей численности и своему гневу, анархи столкнулись с обескураживающим испытанием. Они воевали с гораздо более изобретательным и опытным врагом, который к тому же располагал немалыми ресурсами. Отыскать логова старейшин было почти невозможно, а те, которые удавалось найти, всегда хорошо охранялись ловушками, гулями, стражами, лояльными Детьми и старшими вампирами, готовыми сражаться за существование, к тому времени уже длившееся несколько веков.

Плохо налаженный обмен информацией и неорганизованность также мешали анархам, хотя бунты и вспышки вековой ярости оставались обычными среди пламенных Бруха. Поскольку тогда к Бруха присоединялись только немногочисленные отчаявшиеся неонаты из других кланов, большинство европейских Каинитов поначалу рассматривали Восстание как «проблему Бруха», а не как общественное движение, которым оно являлось по сути. В результате Восстание ограничивалось испанскими Бруха вплоть до конца XIII века. Хотя на раннем этапе анархи добились некоторых успехов в борьбе с наименее подготовленными старейшинами, вскоре мятеж свёлся к схваткам между анархами и прислужниками старейшин, – последние хорошо понимали, что такую «войну на истощение» они в итоге смогут выиграть.

Несмотря на отступление анархов, слухи о Восстании, словно лесной пожар, распространились по Европе. В переулках и дворцах, замках и монастырях Каиниты всех кланов начали обсуждать то, о чём десятилетие назад не могли и помыслить: идею, согласно которой молодые вампиры имели право сами управлять своей судьбой. Разные Каиниты по-разному реагировали на эту мысль, и немудрено, что больше всего она занимала молодняк. Многие из наиболее робких (в особенности находившихся под Узами крови) Каинитов ощущали, что им нужно держаться вместе, иначе их перебьют по одному усердные охотники на вампиров из Церкви, раскинувшие свои сети по всей Европе. Другие молодые Каиниты осознали, что давление Инквизиции на старейшин, требовавшее их внимания и средств, давало юным вампирам прекрасную возможность потребовать большего участия в управлении собственными делами. Единого мнения насчёт того, в чём должно было заключаться такое «большее участие», не было, и желания варьировались от права на самостоятельный выбор добычи (который наиболее строгие старейшины запрещали) до полного отказа от всякого сыновнего долга.

С другой стороны, старейшины прочих европейских кланов редко сталкивались с таким недовольством среди своих подчинённых. Хотя они противостояли друг другу почти по всем философским вопросам, их практически полностью объединяло несогласие с требованиями анархов. Jus Noctis, «Закон Ночи», гарантировавший старейшинам абсолютную власть над собственными Детьми, был принят ещё во времена легендарного Первого Города, и никто не собирался отменять его только потому, что какие-то бедные маленькие отшельники оказались недовольны своим положением. Старейшины были изумлены (и не на шутку напуганы) успехом анархов в Испании, и они твёрдо решили не допустить повторения этих событий в своих доменах. Они приняли решение ужесточить контроль над теми Каинитами, которые находились у них в подчинении, постоянно проверяя их верность и карая за малейшее непослушание – почти как Инквизиция…

Всё это усиливало рвение тех, кто призывал к формированию Камарильи. Они указывали, что анархи добились успе-

ха в Испании из-за того, что старейшины не объединили свои усилия: «Мы должны держаться вместе – или нас нанижут на колья поодиночке». Большинство старейшин не приняли эти уверения всерьёз. Им было тяжело даже представить себе, чтобы любая группа неонатов (всё равно, насколько бешеных) обрела хотя бы жалкую крупицу власти. Так или иначе, по мере распространения Восстания они стали прислушиваться к призывам сплотиться перед лицом общего врага.

Грациано де Веронезе

Отношение старейшин Ласомбра к анархам было особенно суровым – часто они даже запрещали своим Детям встречаться с другими Каинитами, а то и вовсе не позволяли им покидать убежища. Но был один Ласомбра, который совсем по-другому смотрел на ситуацию. Грациано де Веронезе, могущественный Ласомбра из Италии, – по слухам, последний отпрыск кланового Патриарха, – видел в Восстании Анархов способ добиться всего, о чём он мечтал с тех пор, как получил Становление в тюрьме двумя веками ранее. Около 1400 года Грациано тайно предоставил поддержку движению анархов: помог его разрозненным представителям собраться в более сплочённые группы, выявил лидеров, а также распространил призывы к восстанию среди не затронутых мятежом неонатов по всей Европе, особенно среди молодых итальянских Ласомбра. Возможно, наиболее важным его деянием стало путешествие на Балканы, а оттуда – и в Святую Землю, где он вступил в контакт с Ассамитами.

Ассамиты тогда уже путешествовали по Европе, совершая дьяблери во имя духовного самосовершенствования. Конечно же, многие из них жаждали испить крови древних вампиров, когда могли их отыскать, но битвы между старейшинами и анархами в Испании привели к тому, что Ассасинам стало невероятно трудно находить старейшин, спрятавшихся в своих укрытиях. Ассамиты нуждались в бойцах, которых у Бруха было в избытке, тогда как анархам от Ассамитов были нужны их навыки убийц, дипломатов и колдунов. Вскоре после того, как Грациано предложил Ассамитам объединиться с анархами, старейшины заметили, что в стаях анархов появились ассамитские посредники. Благодаря своей сверхъестественной скрытности они позволяли анархам проникать в убежища, которые их владельцы прежде считали полностью защищёнными от вторжений. Ассамиты получали Амарант, анархи устраняли ещё одну цель. Малопомалу ход конфликта начал оборачиваться против испанских старейшин.

Сторожа

Старейшины один за другим погибали от рук разбойничающих анархов или под натиском Ассамитов, и всё больше Каинитов из других кланов присоединялись к Восстанию, отказываясь от подчинения своим старейшинам раз и навсегда. Неудивительно, что следующей страной, где вспыхнул мятеж, стала Италия; Грациано со своей котерией в течение 50 лет подготавливал для этого благодатную почву. В ходе секретной встречи, произошедшей в Вероне в 1446 году (Грациано на ней не присутствовал) большая группа неонатов и служителей Ласомбра поклялась объединиться с испанскими Бруха, дабы «свергнуть правление страха, сбросить ярмо, наложенное старейшинами, и поддержать дело анархов».

Это восстание было даже более успешным, чем изначальный бунт Бруха в Испании. Благодаря усилиям Грациано, посеявшего семена хаоса и недоверия среди старейшин Ласомбра, ответ на первые атаки оказался вялым и нескоординированным. Приободрённые успехами, молодые анархи стали нападать на врага всё чаще, и мятеж полыхал по всей Италии ещё 35 лет.

В 1483 году (или около того) Грациано лично возглавил атаку крупного отряда Бруха, Ласомбра и Ассамитов на убежище Патриарха Ласомбра на Сицилии. Битва была жестокой, с обеих сторон многие по-

гибли, но в конце концов пятеро уцелевших анархов набросились на спящего Старца и осушили его до последней капли.

После гибели Патриарха многие старейшины Ласомбра окончательно пали духом. Одни предпочли исчезнуть вместе со своими выводками; другие присоединились к анархам, нападая на прежних союзников. За два года, минувших с момента убийства Патриарха, все итальянские старейшины Ласомбра либо переметнулись, либо бежали. К вящему удовольствию анархов-Ласомбра, Грациано не предпринимал попыток стать главой клана. Вместо этого он провозгласил, что Ласомбра более не будут угнетаться старейшинами и станут выбирать себе лидеров за их способности, а не за происхождение. Правда, никто не смог уточнить, по каким критериям определять степень пригодности к правлению, и анархи-Ласомбра пошли войной друг на друга, из которой впоследствии родился Шабаш. Грациано, уставший активно вмешиваться в дела клана, позже принял сан архиепископа в этой новорождённой секте.

Сокрушители Уз

Тем временем у клана Цимисхи в Восточной Европе дела шли хуже некуда. Исконные владения Демонов подвергались нападениям германцев на западе, монголов на востоке, турков на юге и тевтонских рыцарей на севере. Но ещё хуже были усилия Тремеров, чья новая могущественная магия оказывалась сильнее старинного колдовства Цимисхов. Старейшины клана покрыли себя вечным позором, вслед за старейшинами Испании предпочтя ничего не предпринимать ради собственной безопасности и отправлять своих потомков на верную смерть.

В разгар всего этого хаоса группа неонатов во главе с Велей и Лугошем (позже прозванным Сокрушителем Уз) открыла важный колдовской ритуал, позволявший разорвать Узы крови, сковывавшие многих молодых Цимисхов с поработившими их безжалостными старейшинами. Вскоре этот ритуал превратился в Братание – первый из Высоких ритуалов. Смешав витэ нескольких Каинитов и выпив его в ходе ритуала, вампир избавлялся от собственных кровных уз и становился предан всем тем собратьям, чью кровь поглотил.

Секрет Братания распространялся от одного неоната к другому, и на потомство Демонов он оказал просто-таки электризующий эффект. До того дня старейшины клана во всём полагались на Узы крови, обеспечивавшие преданность Детей, и считали, что у подсаженных на Узы неонатов просто нет выбора, кроме как беспрекословно подчиняться, невзирая на все унижения. Когда Узы крови начали спадать, многие неонаты с изумлением обнаружили, что *люто ненавидят* своих жестоких сиров. «Если испанские Бруха свергли своих старейшин, чем мы хуже?», – подумали эти молодые Цимисхи. В клане ценились вековые традиции служения хозяевам, и многие из молодняка оставались верны своим сирам даже после избавления от Уз – но теперь они продолжали служить им по собственной воле, а не из-за принуждения.

Во всяком случае, большинство молодых Цимисхов присоединились к Лугошу Сокрушителю Уз, когда тот призвал уничтожить старейшин. В 1459 году молодые Демоны обратили свою ярость против сиров и пошли на штурм неприступных замков старейшин. Имея отличное представление о том, как эти замки укреплены (многие из них сами там жили когда-то), они часто преуспевали там, где воздушные налёты тремерских Горгулий оказывались безрезультатными. Немало битв разгоралось в тёмных тоннелях под роскошными особняками Демонов. Замок за замком оказывался взят котериями молодых Цимисхов.

В отличие от старейшин-ксенофобов, которые часто отказывались приходить друг другу на помощь и даже радовались, когда анархи захватывали поместья их соседей, у молодых Цимисхов не было иного выбора, кроме как работать сообща. Ведь

иначе старейшины открыли бы на них охоту и в конечном счёте уничтожили. Поначалу сходиться вместе было тяжело, поскольку на протяжении всей Не-жизни их учили не доверять друг другу. Впрочем, воздействие Братания позволило искусственно преодолеть эти предубеждения; анархи становились всё более сплочённой силой и выслеживали всё больше старейшин, уничтожая их или давая «возможность» вступить в ряды мятежников.

Восстание Цимисхов длилось 25 лет, и обе стороны понесли тяжёлые потери, прежде чем настала ночь, в которую Лугош со своей котерией встал над ложем спящего Патриарха. Победителей, возвышавшихся над своей жертвой, окружали останки гулей, стражей, десятков Каинитов и куда менее привлекательных существ, созданных старейшинами для защиты убежища. Лугош потребовал, чтобы ему позволили единолично совершить дьяблери и забрать себе всю силу Патриарха. В знак признательности за то, что он даровал Каинитам свободу, остальные анархи отступили и позволили ему осуществить древнего монстра. Лугош сделал это – и немедленно впал в торпор, из которого не восстал до сих пор.

Окончательная Смерть существа, которое все считали совершенно неуничтожимым, потрясло всех остававшихся воевод, которые сдались на милость анархов или бежали из своих поместий.

Несмотря на победу над угнетателями, положение Цимисхов-анархов не сильно улучшилось. Смертные и Не-мёртвые враги клана продолжали угрожать ему, а существенную часть военной силы Цимисхи потеряли вместе со старейшинами. Подлые Тремеры особенно старательно использовали победы анархов над старыми Демонами, занимая многие из тех замков, которые недавно достались мятежникам ценой немалых потерь. Немногочисленные уцелевшие в войне анархи-Цимисхи обнаружили, что земли, за которые они так упорно сражались, по-прежнему кишат врагами, и решили двинуться на запад – в Центральную и Западную Европу.

Восстание

А там анархов-Цимисхов ожидал подлинный хаос. Испанский мятеж продолжался уже более века; хотя анархи добились значительного прогресса, потери обеих сторон были ужасающими. В Италии бунт близился к кульминации – опять же, ценой многих Не-жизней. Во всех остальных странах Европы старейшины и неонаты одним глазом косились на Восстание, а другим следили друг за другом, поддерживая шаткое равновесие и в то же время оценивая свои возможности.

Появление Цимисхов полностью разрушило этот баланс, поскольку они принесли с собой секрет Братания, обещавший освобождение всему закабалённому Узами молодняку Европы. Платой за свободу была клятва верности делу анархов, которую охотно принесли сотни Каинитов из всех кланов – и всякому миру в Европе пришёл конец.

Неонаты и служители всех кланов стекались к анархам, присоединялись к Бруха, Ассамитам и Ласомбра, которые уже десятилетиями сражались против старейшин. В пылу ярости они практически не организовывали и не координировали свои усилия. Молодые Каиниты из разных кланов, оказавшиеся в одном регионе, объединялись, чтобы противостоять местным старейшинам мириадами способов, мирных и нет. По мере того, как взаимная злость обеих сторон нарастала, мирные способы применялись всё реже. У анархов не было централизованной власти, от лица которой принимались бы соглашения и заключались сделки, и старейшины знали, что договор с одной группой анархов не убережёт их от атаки со стороны другой, не признавшей этого документа.

С каждой ночью борьба становилась всё более ожесточённой. Старые клятвы верности сиру и клану рушились. В конечном счёте, всё сводилось к тому, на чью сторону ты становился – анархов или старейшин; сохранить нейтральность было невозможно. Во многих случаях бесчестность старейшин заставляла выйти на улицы даже тех неонатов, которые искренне желали оставаться лояльными.

Церковь наносит ответный удар

Хотя анархи отдавали себе отчёт в том, что Инквизиция и (в особенности) Общество Леопольда представляет опасность, большинство из них считали своей первостепенной целью ограничение власти старейшин (и хотели как минимум заставить тех отказаться от части своих доменов). Если бы им удалось обрести собственный источник могущества, тогда они смогли бы побороться и со смертной Инквизицией. Старейшины также недооценивали угрозу со стороны Церкви, полагая, что стая вооружённых кольями и клыками Каинитов (пусть даже совсем юных) опаснее группы суеверных смертных, несмотря на всю их святость, праведность и настойчивость.

Эта порочная философия привела к тому, что Каиниты с обеих сторон стали крайне неряшливы в том, что касалось сокрытия своих действий от глаз смертных. Каиниты, которые прежде высказывали своё недовольство только шёпотом на залитых лунным светом террасах, теперь размахивали кулаками на улицах. Кланы Тореадор и Ласомбра, проникшие в Церковь изнутри и добившиеся там некоторого влияния, были вынуждены особенно тщательно скрывать свои междоусобицы: когда у входа в церковь находят скелет в кардинальском облачении, у которого между рёбер торчит кол, даже самый тупой Инквизитор заподозрит неладное.

И они заподозрили – особенно Общество Леопольда. Уверенность в существовании сверхъестественных сил продолжала укрепляться, и два инквизитора, – Генрих Крамер и Яков Шпренгер, – убедили Папу Иннокентия VIII направить все силы на борьбу с демонами и ведьмами, которые, очевидно, становились всё сильнее и многочисленнее. В 1484 году Папа издал буллу «С наибольшим рвением» (Summis

desiderantes affectibus), официально дававшую Инквизиции право охотиться на ведьм. Он также щедро спонсировал Инквизицию и назначил Маттео Севуруса первым генералом Общества Иисуса.

Вновь активизировавшееся Общество Леопольда нанесло тяжёлый удар Каинитам Европы. Располагая всей мощью Инквизиции и большим количеством доказательств, Общество без особых трудностей обнаружило и уничтожило десятки вампиров. Церковники не знали о Восстании Анархов, но восторженно приветствовали любые действия «адских созданий», направленные на уничтожение друг друга. Инквизиторы преследовали любых вампиров, вне зависимости от возраста и положения, но анархи пострадали гораздо сильнее, поскольку старейшины лучше скрывались. Это стало особенно заметно, когда некоторые Тореадоры и Ласомбра сумели проникнуть в саму Инквизицию и даже добились незначительных успехов в управлении ей.

Образование Камарильи

Всё это время группа Каинитов, которую возглавлял Вентру, присвоивший себе имя Хардештадт (конечно, он не мог быть им на самом деле – настоящий Хардештадт пал от руки Тайлер почти столетием раньше), продолжала призывать к созданию более крупной организации «Сородичей», которые совместными усилиями могли бы разгромить анархов. Чем более массовой становилась резня, тем больше старейшин начинали мыслить так же. После того как в 1446 году неонаты клана Ласомбра взбунтовались, старейшины прочих кланов Европы согласились сотрудничать друг с другом хотя бы в некоторой степени. Они обменивались ресурсами, информацией и посылали межклановые котерии, составленные из своих верных потомков, на штурм крепостей анархов (а порой даже твердынь Ассамитов).

Несмотря на это, лишь в 1486 году «Хардештадт» сумел убедить лидеров главных европейских кланов отправить по одному представителю на официальную встречу в Вене. Там было принято решение о создании организации, названной «Камарильей» и призванной объединить все кланы Каинитов с целью подавления Восстания и окончательного уничтожения анархов. Чтобы обеспечить достижение этой цели, каждый клан пообещал выбрать по одному представителю для формирования Внутреннего Круга, который должен был определять политику секты.

Конец Восстания

Основание Камарильи стало началом конца для анархов. Каждый день их ряды прореживала Инквизиция, получавшая, казалось, намного больше сведений об их укрытиях, чем раньше. Каждую ночь их ряды прореживала Камарилья, у которой внезапно везде обнаружились агенты.

В конце концов в 1493 году, лишь семью годами позднее образования Камарильи, самозваный Хардештадт предложил лидерам анархов начать переговоры и заключить мир. Хотя по всей Европе моментально раздались крики «Лучше Окончательная Смерть, чем капитуляция!» и «Мы будем драться вечно!», самые дальновидные предводители анархов поняли, что лучше подписать договор, пока у них ещё есть какое-то влияние, чем сражаться ещё сто лет и в итоге получить не терпящий возражений ультиматум – в лучшем случае.

Лидеры Камарильи и анархов встретились в Аббатстве Тернового Венца неподалёку от английской деревушки Торнс. Там основатели Камарильи предложили так называемое Торнское соглашение, согласно которому анархи входили в состав секты, возвращались в домены старейшин и вновь переходили под опеку своих кланов и Князей. Им гарантировалось прощение за все преступления против старейшин, совершённые во время Восстания, кроме наиболее тяжких. Ассамитам, в свою очередь, запрещалось осуществлять дьяблери над Сородичами Ка-

марильи; выполнение этого предписания следовало обеспечить при помощи магии.

Соглашение выглядело скорее как акт о капитуляции, чем как мирный договор. Оно давало анархам возможность без опасений вернуться в те же условия, из-за которых они начали Восстание век тому назад. Анархи отреагировали на это предложение скорее из-за привязанности к своим кланам, хотя многие из них следовали зову сердца. По большому счёту, Бруха оказались наиболее рьяными защитниками соглашения среди анархов. Как клан они пострадали сильнее прочих в ходе Восстания, поэтому им было выгодно прекратить вражду как можно скорее. Они приняли соглашение в первом чтении, потребовав лишь, чтобы время, в течение которого старейшины смогут выдвигать обвинения против своих недругов, было ограничено.

Ассамиты, также понёсшие большие потери, отвергли предложение о вступлении в Камарилью, мотивируя это прежде всего духовными причинами. Чтобы сделать членов клана сговорчивее, основатели Камарильи сообщили им, что держат в плену шестерых старейшин Ассамитов, захваченных в ходе Восстания, и дали понять, что при отказе от подписания договора пленники примут Окончательную Смерть наиболее ужасным образом, какой только можно изобрести. Чтобы доказать свою искренность, они приказали запытать одного из старейшин до смерти на глазах у его соклановцев. Однако представитель Ассамитов лишь пожал плечами и заявил, что гибель старейшин, безусловно, будет оплакиваться, но ничуть не повлияет на суть дела. Он предложил внести крупный выкуп за старейшин, но наотрез отказался подписывать соглашение, лишавшее его клан независимости. Основатели Камарильи поняли, что на этот раз просчитались, и пошли навстречу Ассамитам, приняв выкуп и подтвердив, что клан не будут принуждать к вступлению в секту. Запрет на совершение дьяблери всё равно оставался в силе, и его реализовали Тремеры, совершив ритуал, после которого кровь других Каинитов стала для Ассамитов отравленной. Ассамиты покинули Торнс побеждёнными, но сохранившими независимость.

Хотя большинство анархов в итоге пришли к выводу, что единственный выход для них – принять соглашение, многие из них, особенно представители кланов Ласомбра и Цимисхи, отказались сделать это. Прочтя первую версию договора, предводительница Ласомбра поднялась и сказала: «Я пришла сюда вести переговоры, а не сдаваться. Наш Спящий принял Окончательную Смерть, мы могли бы стать свободными, и мы не для того сражались все эти пятьдесят лет, чтобы отказаться от всех завоеваний в пользу дряхлых старейшин на помпезном собрании. Мы объявляем Камарилье и старейшинам, её основавшим, вечную войну, и мы желаем всем вам лишь Окончательной Смерти». Вместе с остальными Ласомбра она покинула Конвент, и за ней последовали многие Каиниты из всех прочих кланов.

В конце концов представители Бруха, Ассамитов и оставшихся кланов Камарильи подписали Торнское соглашение. Так получилось, что Бруха подписали его дважды, поскольку у клана были представители с обеих сторон. Те Каиниты, которые отвергли договор, выразили своё презрение ко всей процедуре, разорив дотла близлежащий городок Силчестер и вырезав всё его население. В течение следующих пятидесяти лет они копили силы, укрываясь во мраке, в итоге породив нечто вроде насмешки над Камарильей – ужасающий Шабаш.

Что бы ни говорили о Торнском соглашении, оно дало всем Сородичам Европы передышку, в которой те крайне нуждались. Потери Сородичей были тяжелейшими за всё время, которое могла охватить память. Согласно подсчётам, подавляющее большинство европейских вампиров, активных к моменту начала Восстания в 1381 году, к его завершению в 1493 приняли Окончательную Смерть. Камарилья обратила этот печальный факт себе во благо: ведь это означало, что только достойные доверия старейшины получат право давать

Становление. Бывшие анархи, пусть и принятые обратно, такого разрешения добивались очень редко. В течение нескольких последующих веков потерпевшие поражение остатки движения анархов не проявляли активности в Европе, и старейшины решили было, что угроза с этой стороны миновала раз и навсегда.

Торнское соглашение

Много лет прошло с тех пор, как начался наш конфликт, который теперь именуют Восстанием Анархов. Да будет известно, что этой ночью, 23 октября 1493 года, Джихад завершился. Конфликт подошёл к концу.

Этот конкордат, связанный Заветом Каина посредством священных клятв, знаменует окончательное, непрерывное перемирие между Сородичами, известными под названием анархов, кланом Ассамитов и свободными Сородичами, объединившимися под именем Камарильи. Отныне да называются эти стороны Анархами, Ассамитами и Камарильей.

Каждая из поименованных сторон признаёт ответственность за соблюдение мира. Каждая сторона будет накладывать свои кары на того, кто посмеет противоречить сему Соглашению. Этот документ обязателен для соблюдения всеми Детьми Каина в качестве общественного кодекса, согласно принятому Lextalionis, как он прошёл сквозь века. Пусть все Сородичи признают сей мирный договор, и да служит он всем им утешением.

Да будет ведомо, что все Анархи воссоединятся с Камарильей как признанная её часть, тем самым делая её единой. Все Каиниты да работают вместе, в мире, дабы достичь своих целей. Каждый да станет защитником всех, и пусть каждый получит полное признание всех прав и привилегий, принадлежащих Сородичам Камарильи. Все Анархи должны быть приняты обратно своими старейшинами и своими кланами, отвергнувшими их, безо всякого опасения или наказания. Лишь наиболее жестокие зверства не должны получать прощения. Эти преступления будут оглашены юстициариями в течение одного года, после чего все обвинения станут недействительными. Все Анархи должны получить обратно всё сохранное и законно принадлежащее им имущество, которое было у них отторгнуто. В обмен они должны вернуть все военные трофеи, полученные в ходе конфликта, своим сирам или другим признанным старейшинам.

Знайте также, что если Анархи вновь подвергнутся нападению, открытый Джихад снимет с них ответственность за поддержание мира с напавшими на них. Они могут действовать свободно, не опасаясь преследований со стороны нейтральных членов Камарильи. Анархам гарантируется свобода действовать так, как они того желают, за исключением нарушений Маскарада, установленного для защиты всех Сородичей от скота.

Да будет также известно, что член любой самопровозглашённой секты должен публично признаться в этом перед старейшинами и отвергнуть свою связь с нею. Отказ от сего действия приведёт к уничтожению признанного виновным. Ни один Сородич не должен обрекаться на смерть только своим сиром или старейшиной.

С этой ночи Ассамиты не смогут более совершать дьяблери над членами других кланов. Ассамиты будут принуждены к этому путём установления на них тауматургического ограничения. Все Ассамиты должны лишиться способности свободно пить витэ других Сородичей, отныне и навсегда. Кроме того, Ассамиты обязаны выплатить старейшинам Бруха Испании две тысячи золотых в качестве выкупа за пятерых старейшин Ассамитов, застигнутых за совершением дьяблери. Также Ассамитам более не разрешается участвовать в Кровавых охотах.

Да будет также известно, что Ассамитам гарантируется полная независимость от Камарильи. Крепость Ассамитов, Аламут, будет ограждена от дальнейших нападений. Ассамитам также обеспечивается, в качестве знака уважения к их верованиям, право совершать дьяблери над соклановцами, равно как и над Сородичами, не состоящими в Камарилье, без ограничений.

Сим определяется, что все заинтересованные стороны и все, кто верен одной из таковых сторон, будет ответствен за соблюдение всех частей сего Соглашения, принимаемого здесь, в нейтральном королевстве Английском, близ деревни Торнс, неподалёку от города Силчестера. Пусть Каин дарует всем нам мир и истину.

Что это значило

На первый взгляд, Восстание Анархов завершилось полной катастрофой. После столетия жесточайших сражений в истории Сородичей анархи вернулись к статус-кво, не добившись удовлетворения ни единого из своих требований. Jus Noctis продолжал господствовать, и неонаты (да и многие служители) не могли влиять ни на политику клана, ни на дела Камарильи – как и прежде. Многие анархи, в изнеможении вернувшиеся в свои убежища, вдруг поняли, что с тем же успехом могли бы и не тратить свою Не-жизнь на Восстание.

Но едва ли дела обстояли именно так. Восстание Анархов оказало невероятное влияние на отношения между Сородичами, и это влияние продолжает ощущаться каждую ночь. Первым и наиболее очевидным его отражением стало создание Камарильи, а затем и её мрачной тени – Шабаша. До Восстания у старейшин Проклятых не было оснований поступаться своей независимостью, но мятеж так напугал их, что им пришлось объединиться, чтобы защитить друг друга. Аналогично, Шабаш был образован потому, что многие анархи (в основном из кланов Ласомбра и Цимисхи) сочли Торнское соглашение предательством своих интересов.

Хотя появление Камарильи и Шабаша было важным (пусть и нежелательным) последствием Восстания Анархов, *самым* важным оно всё же не было. Главным результатом стал урок, выученный старейшинами и неонатами. Для старейшин важнейшим открытием стал страх: в конце концов, относительно молодые Каиниты смогли уничтожить двух Патриархов! Никто из старейшин, переживших Восстание (или хотя бы знавших о нём), больше не чувствовал себя в абсолютной безопасности, отходя ко сну. До Восстания многие из них пребывали в уверенности, что полностью контролируют своё потомство, а их Дети – не более чем игрушки, предназначенные для их развлечения. После Восстания даже самый могущественный старейшина больше не мог быть уверенным в том, что его потомки выполнят любой его приказ безо всяких вопросов. Отныне любой приказ должен был уравновешиваться – хотя бы немного – страхом того, что он породит следующий мятеж. Несмотря на всё рвение Камарильи относительно исполнения Lextalionis и Jus Noctis, этот страх продолжает преследовать старейшин в нынешние ночи и оказывает воздействие на существование всех Сородичей, где бы те ни были.

Проблема в том, что в этом страхе нет нужды. Камарилья допустила, возможно, самый опасный из всех своих просчётов, когда приняла Торнское соглашение. Если бы тогда Камарилья не так дулась от важности и не демонстрировала анархам их поражение в столь явной форме, она бы избавила саму себя от массы неприятностей. Британцы говорят: «Хочешь обезоружить врага – прими его в комитет». Поступи Камарилья таким образом, раздели она хотя бы малую часть власти с анархами, и Шабаш бы никогда не появился. Тогда почти все анархи чувствовали бы, что достигли некоторых своих целей, и работали бы вместе с Камарильей, чтобы достичь остальных. Вместо этого Камарилья предпочла диктовать свои условия, а не предлагать их – и этим лишь укрепила решимость анархов, так что новое восстание сделалось лишь вопросом времени.

Анархи тоже выучили несколько уроков благодаря Восстанию. Во-первых, они поняли, что любой старейшина, даже самый могущественный и хорошо охраняемый, вполне может быть уничтожен, если достаточное количество Сородичей душой и рассудком будет стремиться к этому (и если эти борцы будут готовы лишиться Не-жизней в процессе). Для Сородичей, которых старейшины всегда учили, что за малейшее неповиновение сиру им грозит строжайшее наказание от рук совершенно непобедимого существа, это открытие стало ошеломляющим. Если старейшину можно было убить, то и вечное служение оказывалось отнюдь не обязательным. Не-

важно, насколько впоследствии были закабалены победителями выжившие в ходе Восстания анархи – теперь они несли искру надежды в своих сердцах, передавая её своим Детям и Детям своих Детей.

Но уязвимость старейшин была не самым главным открытием анархов. Ещё более важным оказалось то, что они поняли: миф о взаимоотношениях старейшин и неонатов – он и есть миф. Независимо от того, сам Каин принял Lextalionis или же старейшины, он всё равно обязателен для соблюдения лишь теми, кто его признаёт. Философы анархов пришли к открытию, что каждый Сородич любого Поколения владеет неотъемлемой духовной субстанцией – свободной волей, которую они назвали *либертас*. Другие сущности могут пытаться подавить либертас или даже совсем отобрать её при помощи унизительных Дисциплин или Уз крови, но у любого Сородича есть право бороться за её сохранение – и обязанность стремиться к созданию общества, в котором каждый Каинит получит возможность выражать свою свободную волю так, как ему захочется. Именно эта концепция общества равных Сородичей и есть подлинное наследие Восстания Анархов.

Французская революция

Почти триста лет Европа, которую Камарилья провозгласила своим доменом, пребывала в мире. Многие анархи бежали в американские колонии, но те были слишком далеко, чтобы Камарилья обращала на них внимание. Старейшины тешили себя мыслью, что их господство в Европе нерушимо. Пусть даже их вера в собственную неуязвимость сильно пошатнулась, им теперь хотя бы не приходилось опасаться гибели от рук анархов, вломившихся в их убежища.

По крайней мере, так было до 1789 года. Старейшины в большинстве своём были равнодушны к заморским колониям, но анархов (и шабашитов…) Европы Американская революция взволновала очень сильно. В политических программах смертных философов Пейна, Адамса, Джефферсона и Франклина они увидели нечто, отлично согласовывавшееся с их собственными идеями. Когда потрясённые событиями по ту сторону Атлантики смертные Франции начали роптать против своего короля Людовика XVI и его придворных, их втайне поддержали несколько видных анархов. Когда парижские простолюдины взяли штурмом Бастилию в июле 1789 года, после захода солнца к ним присоединились многие Сородичи, недовольные традиционными претензиями Тореадоров на власть во Франции и рассматривавшие эти политические события как возможность нанести ответный удар. Они понимали, что в открытом бою шансов на победу не имеют, но они могли серьёзно подорвать сами основы власти французских Тореадоров, сотрудничая со своими смертными братьями по оружию. Эти события, во всяком случае, представляли собой нечто большее, нежели обычную манипуляцию Сородичей смертными ради собственной выгоды. Французские анархи, поддержавшие революцию, сделали это из подлинного чувства солидарности с восставшими – и по причине согласия с их целями.

Успех революции привёл анархов в экстаз, и они сразу же начали строить планы её экспорта в другие страны Европы. Однако смертные союзники предали их. Национальное собрание, основанное после свержения Людовика для управления Францией, раскололось на несколько враждующих фракций, в результате чего многие его члены были казнены – а эта ситуация была весьма на руку Тореадорам и их союзникам Вентру. Они составили заговор по свержению власти Конвента, используя своих агентов среди смертных, и в 1799 году посадили во главе французского правительства генерала Наполеона Бонапарта. Наполеон незамедлительно положил конец эгалитаристским реформам революционеров, и благодаря усилиям императора-корсиканца Тореадоры вскоре вновь сделались сильнейшей фракцией среди Сородичей Франции.

Французская революция дала Камарилье понять, что какими бы разгромленными ни казались анархи, всегда найдутся те, кто поднимет знамя борьбы против устоявшегося порядка. И всё же после краткой вспышки Французской революции прошли ещё 150 лет, прежде чем анархи вновь возвысили голос.

Свободное Государство Анархов

После воссоздания тореадорских доменов во Франции многие анархи бежали в Америку, тогда ещё «не запятнанную присутствием Камарильи». Большинство старейшин Камарильи считали Америку дикой и необжитой страной (некоторые до сих пор так о ней думают), а кое-кто из них даже полагал, что это отличная «мусорная куча», куда можно ссылать недовольных Каинитов. Шабаш уже присутствовал в Новом Свете, но внутренние разногласия мешали ему укрепить свои позиции.

Невзирая на такое безвластие, анархи не смогли создать там собственные обширные домены. Большинство из тех, кто покинул Европу, спасались от архонтов Камарильи; они не знали, кому могут доверять, и у них не было централизованной организации. По сути, они хотели только найти безопасные охотничьи угодья и сидеть тихо.

Естественно, в конце концов Камарилья прибыла в Америку и, по своему обыкновению, объявила своими доменами все крупнейшие города восточного побережья. Столкновения между оседлыми анархами и Сородичами Камарильи или Шабаша, которые были лучше организованы и снаряжены, редко завершались насилием: в нём просто не было нужды. По мере того, как города росли и становились более важными центрами, населявшие их анархи внезапно обнаруживали, что их прежние охотничьи угодья теперь захвачены Князьями и их котериями. Узурпаторы вежливо сообщали, что от-

ныне это города Камарильи, и анархам лучше попытать удачу где-нибудь западнее. Этот процесс шёл медленно, но неумолимо. К 1900 году многие анархи дошли до западного побережья, где главным образом осели в Сан-Франциско и в маленьком портовом городке с причудливым названием Эль-Пуэбло-де-Нуэстра-Сеньора-ла-Рейна-де-Лос-Анджелес-де-Порсиункула, в наши дни более известном как Лос-Анджелес.

К началу XX века Лос-Анджелес уже начинал претерпевать те почти невероятные изменения, которые менее чем за сто лет превратили его из городишки с десятью тысячами жителей в один из самых обширных мегаполисов мира. Камарилья поняла, что ей нужно установить контроль над этим потенциально перспективным городом, и в 1924 году провозгласила местным Князем бывшего испанского алькальда по имени Дон Себастьян Хуан Домингес, поставив ему условие, что он должен «решить проблему анархов».

К несчастью для Камарильи, она сильно переоценила способности Дона Себастьяна – тщеславного, праздного создания, чьё понимание общества заключалось в том, чтобы окружить себя такими же изнеженными Тореадорами, как и он сам, и предоставить всем остальным делать что угодно. Такая позиция вполне устраивала анархов – наконец-то они нашли место, где Князя совершенно не интересовали их дела, пока они не вставали у него на пути. Толпы анархов начали стекаться в Лос-Анджелес и близлежащие маленькие городки.

Одним из тех, кто прибыл тогда в город, был анарх-Бруха по имени Джереми Макнейл. Он получил Становление в 1657 году, намного позже Восстания, но его сир Джеймс принимал участие в изначальном крестьянском восстании Тайлера в 1381 году и позднее сражался на стороне анархов в Испании и Италии. Он научил Джереми любить свободу и бороться против притеснений, и Макнейл воевал с британскими угнетателями в Шотландии, Ирландии и Америке. Князья всех городов США объявили его персоной нон грата, так что в конце концов в 1943 году ему пришлось перебраться в Лос-Анджелес.

Здесь он обнаружил пороховую бочку, ждавшую лишь кого-нибудь, кто запалил бы фитиль. В окрестностях собирались всё новые анархи, среди которых были такие знаменитости, как Сальвадор Гарсия, Маргарита Фоккарт и печально известный Улыбчивый Джек. Остальные Сородичи города испытывали всё большее отвращение к правлению капризного Дона Себастьяна, имевшего дурную привычку внезапно переходить от абсолютного *laissez faire* к жестоким репрессиям. Анархам всё это было слишком уж знакомо. Очень немногие из них помнили времена Восстания, но почти все знали, что анархи прошлых лет взбунтовались против старейшин и почти сумели построить общество, в котором Сородичей ценили за их индивидуальные способности, а не за возраст или унаследованные от сира привилегии. Они также знали, что лидеры анархов предали свою мечту и что с тех пор Камарилья забрала всю власть себе. Здесь, в Калифорнии, полагали новые анархи, у них наконец-то появилась возможность реализовать утопию, которая доказала бы всем, что Сородичи способны жить в мире и гармонии безо всяких Князей и примогенов. Создание такого общества равных заодно послужило бы для анархов всего мира сигналом к началу славной революции против тех, кто отнимал у них свободу и личную волю.

В 1944 году ропот местных Сородичей достиг ушей Дона Себастьяна, и тот решил, что знает, как разобраться с проблемами. Он приказал арестовать и жестоко избить Джереми Макнейла, полагая, что это задушит в зародыше жажду бунта среди «придурковатых революционеров». Сальвадор и многие другие анархи хотели использовать избиение Макнейла в качестве отправной точки нового восстания, однако сам Макнейл посоветовал набраться терпения и как следует подготовиться. Анархи следили за Князем и примогенами

шесть недель, отыскивая их убежища и изучая их обороноспособность.

21 декабря 1944 года Второе Восстание Анархов наконец началось. Перед самым рассветом отряды хорошо вооружённых анархов атаковали многих старейшин города в их убежищах. Хотя не все нападения оказались успешными, большинство прошли удачно, и Сородичи, пережившие их, просто-напросто сбежали из Лос-Анджелеса так быстро, как только могли. Дон Себастьян был убит Сальвадором Гарсией в жестоком бою, в результате которого ранчо Князя сгорело дотла.

После первого успеха в Лос-Анджелесе анархи двинулись на юг и «освободили» Сан-Диего, а затем повернули на север в надежде сделать то же самое с Сан-Франциско. Там, однако, им не повезло, поскольку Князь Ванневар Томас наладил крепкую оборону и вынудил их отступить. Тем не менее, за три месяца анархам удалось кое-чего добиться. Свободное Государство Анархов, как назвала себя их коалиция, протянулось от мексиканской границы до Сан-Хосе, и на всей этой территории не было ни Князей, ни примогенов, ни любого другого «управления» (с точки зрения Камарильи, конечно же). Революционный Совет, сформированный анархами для координации военных действий, решил принять свод принципов самоуправления Свободного Государства, прежде чем самораспуститься. Так был создан документ под названием Status Perfectus, в переводе с латинского – «Идеальное Государство».

Status Perfectus

Сие есть Декларация Основ Самоуправления Сородичей Свободного Государства.

Мы, Сородичи Свободного Государства, сим заявляем, что мы и наши потомки, равно как и все Сородичи, выбирающие свободу от принуждения и тирании, любых кланов и поколений, обладаем неотъемлемой нематериальной субстанцией под названием Либертас, или же Свободная Воля. Мы также заявляем, что подобно тому, как мы освободились от уз смертности, должны мы освободиться и от сил, способных украсть у нас Либертас. Мы обязаны продолжать борьбу не только за себя самих, но и за наших братьев и сестёр, у которых продолжают красть Либертас и которые влачат существование в угнетении, невежестве и страхе.

Свободное Государство Анархов есть политическое выражение этой борьбы. Выбирая освобождение от политической тирании, мы также выбираем принятие своего Либертас, равно как и Свободной Воли наших братьев и сестёр среди Сородичей всего мира.

По указанным причинам мы, Сородичи Свободного Государства Анархов, встречая эту ночь торжественным собранием, сим заявляем о своей приверженности следующим принципам:

1. Мы провозглашаем себя свободными и независимыми, не обязанными верностью ни одному существу или организации.
2. Мы провозглашаем свою способность управлять самими собой, без Князей, примогенов и прочих правителей, кроме тех, которых мы сами изберём для себя.
3. Мы провозглашаем своё родство с угнетёнными Сородичами всего мира и предлагаем прибежище Сородичам всех поколений и кланов, которые согласятся существовать в гармонии с нами.
4. Мы признаём свою ответственность за наших угнетённых братьев и сестёр по всему миру и обязуемся помогать им всегда и повсюду в их личной борьбе за свободу, которую мы признаём неотъемлемым, данным от рождения правом всех Сородичей, отныне и до конца времён.
5. Мы признаём свою ответственность за соблюдение Маскарада, обязуемся защищать и поддерживать его.
6. Мы признаём этот Status Perfectus и обязательность его соблюдения всеми Сородичами.

Будучи во многом основанным на более ранней философии анархов, Status Perfectus стал революционным документом, поскольку в нём впервые за последние века мечта анархов определялась ясно и недвусмысленно. Это был призыв ко всем анархам мира заботиться друг о друге и помогать своим собратьям сбросить оковы Lextalionis, не обращая внимания на их клановую принадлежность. Он провозглашал создание общества, свободного от политического угнетения и предубеждений старейшин, а также обещал распространить эту свободу на Сородичей всего света.

Непосредственные последствия Второго Восстания удивили всех – и больше всего самих анархов. Вместо того чтобы объединиться в славное братство, Сородичи почти сразу же принялись сбиваться в маленькие межклановые котерии и банды, которые объявляли определённые территории своими «баронствами» и запрещали кормиться там кому-либо ещё. Создавалось впечатление, будто в отсутствие Камарильи анархи решили сами воссоздать систему доменов и Князей.

Это стало настоящим ударом для учёных-анархов, которые прибыли в Свободное Государство в надежде на то, что оно станет современным воплощением их драгоценного идеала. Они не ожидали увидеть вместо реализованной утопии стаи Сородичей, которые часто в буквальном смысле грызли друг другу глотки. Учёные решили между собой, что эта неспособность создать более величественное общество либо обусловлена влиянием Зверя, рычащего глубоко внутри каждого Сородича, либо же это просто переходный период, которое Идеальное Государство должно миновать на пути к более единому сообществу равных.

К сожалению, анархам так и не представилась возможность выяснить, были ли их учёные правы. Свободное Государство продемонстрировало удивительную жизнеспособность, пережив прямую атаку Шабаша в 1965 году и опустошительную гражданскую войну между бандами Сородичей и смертных в 1992, однако оказалось слишком незащищённым перед лицом нашествия Катаянов в 1998. Анархи даже ненадолго захватили Сан-Франциско, но уже в середине 1998 года оказались выбиты оттуда Катаянами. Они также потеряли Сан-Диего после того, как Тара, баронесса этого города, переметнулась к Камарилье в обмен на титул Князя.

Что на самом деле положило конец Второму Восстанию, так это внешние заговоры и внутренние разногласия. Квиноксы Катаянов, вынужденные признать, что захватить Свободное Государство силой не удастся в силу экономических факторов, перешли к стратегии, основанной на принципе «разделяй и властвуй». Захватчики предложили Сальвадору Гарсии, командовавшему бандой под названием Эрмандада, помощь в его вечной борьбе с Сынами Склепа, которыми управлял Мохаммед аль-Мутлим. Никто до сих пор не может понять, как старый партизан Сальвадор мог согласиться на союз с теми, кто совсем недавно напал на его возлюбленное Государство Анархов. Так или иначе, для Свободного Государства этот альянс стал началом конца. Прошло несколько месяцев, и вышестоящие анархи позволили Катаянам разделить с ними власть над доменом. Квиноксы мудро позиционировали себя как миротворцев и сторонников идеи равенства, усыпив бдительность уставших от войн анархов. Под властью «Нового Будущего Мандарината», уверяли они, достойные возвысятся, а сильные не смогут существовать за счёт слабых. Анархам, измученным десятилетиями непрекращающихся распрей, такая перспектива показалась слишком привлекательной, чтобы сопротивляться, и к началу 2000 года Лос-Анджелес практически полностью перешёл под контроль Нового Будущего Мандарината[1].

[1] Следует учесть, что это писалось в 2002 году. – *Прим. перев.*

Конец?

Историки Сородичей, которые не понимают анархов, называют этот распад Свободного Государства «прекращением существования анархов как организованного политического движения». Такое суждение совершенно и безоговорочно неверно. Хотя Свободного Государства Анархов больше не существует, анархи распространились по всем Соединённым Штатам и вновь появились в Европе, распространяя призывы к свободе и равенству для всех угнетённых Сородичей. В некотором смысле движение анархов в его нынешнем виде куда опаснее, чем Свободное Государство, ведь теперь недовольным Сородичам, уставшим от Не-жизни под игом Камарильи, больше некуда идти. Им приходится либо подчиняться, либо сражаться, и анархи в курсе, что многие выберут второй вариант.

Несмотря на недовольный ропот, поднявшийся в большинстве городов Камарильи и некоторых городах Шабаша, многие старейшины полностью перестали беспокоиться из-за анархов. Такой образ мыслей демонстрирует фундаментальную ошибку, которую большая часть старейшин допускает, судя об анархах: они считают их группой Сородичей, объединённых лишь протестом и желанием уничтожить старейшин. Идея правильная, но суть анархов намного сложнее. Она заключается в отказе от соблюдения статус-кво и вере в то, что Сородичи способны преодолеть культивируемую старейшинами ненависть, чтобы создать новое, более справедливое общество. Эту веру никогда не удастся полностью искоренить – следовательно, не удастся и полностью уничтожить анархов. Их можно победить в бою или за столом переговоров; даже они сами могут себя победить. Всё равно идеал освобождения от гнёта, объединяющий всех свободомыслящих Сородичей, будет существовать вечно, и Восстание Анархов не умрёт никогда, пока хотя бы один Сородич посреди самой глухой ночи бережно хранит пламя факела, имя которому – Либертас.

MG

Глава вторая: Методы Крестового похода анархов

Революция – это банальный перенос страдания с одних на других.
Том Стоппард

Понимание анархов в существенной степени требует понимания тех конкретных групп Сородичей, которые входят в состав движения. Неудивительно, что большинство анархов бежит к ним из двух более крупных сект – ведь эти организации не только не ставят благо большинства Сородичей на первое место, но и всерьёз нуждаются в обновлении.

Нужно сказать, что лишь немногие Независимые (это относится даже к представителям странных и причудливых линий крови) изредка становятся частью сообщества анархов. Абсурдно даже пытаться представить себе анарха-Цимисха или анарха-Джованни, хотя когда-то давно такие случаи вполне могли встречаться. Кланы, представители которых не числятся среди анархов, скорее могут иметь связи с ними или питать к ним некоторую симпатию, а не публично и официально заявлять о том, что поддерживают их дело. Впрочем, кто знает, как обернётся история Сородичей?..

Ассамиты

Очень немногие Ассамиты присоединились к анархам, но критики клана лишь пожимают плечами, понимая, что в нынешние ночи можно встретить множество странных явлений. Давным-давно, ещё до настоящего Восстания Анархов, Ассамиты помогали яростным *антитрибу* уничтожать их старейшин. Поскольку клан высоко ценит своё наследие и традиции, эти истории затронули какую-то струну в душах некоторых Ассамитов, и они остаются искренними анархами в нынешние ночи. Склонные к подозрительности участники движения ставят под сомнение их мотивацию, но редко случалось, чтобы анарх-Ассамит предал общее дело. Причины, по которым Ассасины могут поддерживать анархов, в значительной степени кроются в желании отомстить за последствия Восстания и за проклятие крови, наложенное на клан Тремерами. Ассамиты помоложе могут присоединяться к движению по тем же причинам, что и многие другие Сородичи – из-за неприязни к причудам своих скорых на расправу и эгоистичных старейшин и из-за желания самостоятельно планировать свою Не-жизнь.

Ассамиты-анархи почти всегда принадлежат к касте Воинов, хотя к секте присоединились также немногие Колдуны и Визири, решившие, что она предпочтительнее жёсткой иерархии их клана или постоянного контроля Камарильи. Большинство анархов-Ассамитов предполагают, что движение нуждается в любой помощи, и если Ассамиты её предложат, анархи им доверятся. К тому же идея перестройки общества Сородичей по принципу меритократии близка многим Ассамитам, поддерживающим движение.

Возможно, вследствие долгих традиций наёмничества, присущих клану, Ассамиты часто вступают в бродячие стаи анархов. Иногда это вызывает подозрения, но после того как Ассамит продемонстрирует отвагу в схватке с бандой алчущих крови шабашитов или скроет всю стаю от глаз излишне старательного офицера полиции, все опасения обычно развеиваются.

Как и антитрибу клана, многие анархи-Ассамиты – мусульмане. Для некоторых религиозная принадлежность стала причиной, по которой они покинули клан, другие же считают работу на анархов отличным поводом для того, чтобы предложить Сородичам общество, основанное на канонах ислама. Те Ассамиты, которые не следуют заветам Корана, часто придерживаются нейтральных и даже либеральных воззрений на религию – это необычная по-

зиция для членов клана и, возможно, ещё один серьёзный повод для присутствия среди анархов.

Большинство анархов-Ассамитов молоды. Их появление часто свидетельствует о том, что архаичные принципы клана в нынешние ночи перестают работать как следует. Среди анархов Ассамиты тяготеют к аполитичности – им вполне хватило политики во времена раскола и возвращения из тысячелетнего торпора древних старейшин, сурово раскритиковавших пути развития клана. Однако неправильно думать, что уход Ассамитов в анархи – следствие трусости. Ассасины свирепы и благочестивы, и они охотно указывают на действия своих почитаемых предков как на очевидные доказательства того, что Джихад – не просто плод воображения нескольких параноиков. Если Ассамиты действительно желают повлиять на общество Сородичей, они становятся одними из наиболее ревностных сторонников анархов. Ведь, в отличие от многих своих братьев по оружию, они видели и другой вариант…

Прозвище: Ассасины.

Внешность: как было отмечено выше, Ассамиты-анархи происходят из наиболее молодых Сородичей своего клана и оказываются сильнее прочих затронуты современной глобализацией. Крайне немногие анархи происходят из числа арабов, составлявших некогда большую часть клана, но те, что всё же встречаются, демонстрируют огромное уважение к своим собратьям по клану, да и ко всем единомышленникам-анархам. Кожа Ассамитов с возрастом темнеет, и среди крайне малого числа анархов эти признаки начали проявляться; тем не менее, никто никогда не видел анарха-Ассамита с эбонитовой кожей истинного старейшины. Члены клана предпочитают простую и удобную одежду, не мешающую во время драки, бега и любых других испытаний, перед которыми их может поставить ночь.

Убежище: возможно, пока что Ассамиты не полностью освоились с привычками анархов, но большинство из них по-прежнему стремятся к уединению. Они также предпочитают не облегчать своим врагам возможность отследить свои маршруты, поэтому часто имеют сразу несколько убежищ в родных городах, постоянно перемещаясь из одного в другое и путая следы. Среди излюбленных убежищ – простенькие квартиры, бедные пригородные дома вдали от других Сородичей, а порой даже защищённые от солнца автомобили и грузовики, скромно припаркованные на обочине дороги или на заброшенной стоянке.

Происхождение: многие Ассамиты-анархи, даже не арабского происхождения, – мусульмане. В США среди них много афроамериканцев. В принципе, молодые Ассамиты могут происходить практически отовсюду, хотя кочевая Не-жизнь клана предполагает, что у всех его новообращённых будут сходные наклонности и способности. В Европе и на Ближнем Востоке анархов-Ассамитов практически нет.

Создание персонажа: Ассамиты-анархи выше всего ценят Физические Атрибуты, следом за которыми обычно следуют Умственные. Таланты и Навыки одинаково важны, но многие молодые Ассамиты предпочитают Навыки из-за их функциональной природы. Натуры и Маски часто совпадают: анархам-Ассамитам нет нужды в двуличии, особенно по отношению к тем, кого они считают своими угнетёнными собратьями. Дополнения обычно включают Связи, старых Союзников и Ресурсы, а порой и Поколение, отражающее склонность к дьяблери. Относительно старые Ассамиты могут следовать Пути Крови или некому варианту шабашитского Пути Каина.

Дисциплины: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

Слабость: как и все Ассамиты, анархи из этого клана быстро приобретают зависимость от чужого витэ. Среди анархов

жажда витэ даже обострилась, поскольку их Ассамиты не поддерживают строгую дисциплину, навязываемую старейшинами для соблюдения клановой иерархии. Каждый раз, когда Ассамит-анарх пробует витэ Сородича, игрок должен сделать бросок на Самоконтроль (сложность равна количеству выпитых пунктов крови + 4). Если бросок провален, персонаж получает зависимость, и игроку приходится кидать дайсы на Самоконтроль каждый раз, когда Ассамит получает возможность испить витэ. Провал каждого такого броска означает, что персонаж погружается в пучину Безумия и будет делать всё, что сможет, лишь бы добраться до вожделенной вампирской крови. Эту всеподавляющую жажду витэ следует отыгрывать: персонаж-анарх не станет сдерживать зов своей природы.

Организация: Ассамитов-анархов слишком мало, и они находятся слишком далеко друг от друга, чтобы иметь какую-то реальную организацию. Тем не менее, они глубоко уважают друг друга, охотно обмениваясь знаниями и навыками. Любой взаимный ритуал, имеющий место между Ассамитами, чаще связан с общей для них мусульманской верой, чем с общественными принципами анархов. Среди немногочисленных анархов-Ассамитов обычной практикой остаётся переписка, в которой они обсуждают и интерпретируют различные суры Корана.

Стереотипы

Камарилья. Её завышенная самооценка не позволяет ей увидеть надвигающегося ужаса, который поглотит её, если мы не поможем ей измениться.

Шабаш. Воплощённая неудача. Вот что случается, когда желания перевешивают моральные нормы.

Анархи. Это наилучший инструмент, который мы смогли получить. Будем надеяться, что он послужит своей цели.

Цитата

Не испытывай меня. Я видел, против чего непременно обратится эта борьба, и я не позволю тебе сомневаться в моей искренности.

Бруха

Сородичи привыкли думать, что Бруха и анархи идут рука об руку, но на самом деле это далеко не всегда так. Бруха могут не любить Камарилью, но, безусловно, признают, что она отвечает их целям. Они остаются в Камарилье, поскольку та даёт им возможность озвучить своё послание и предоставляет ограничения, которые можно попробовать перейти. В рядах анархов немало Бруха, но многие члены клана считают это движение ненужным. Если само восстание превращается в институцию, то какой цели оно вообще служит?

По этой причине анархи-Бруха обычно поддерживают один из двух противостоящих друг другу лагерей. Для одних движение анархов – это развитие их собственных революционных устремлений. По иронии судьбы, такие Бруха стали почти конформистами среди анархов, следуя за сильными лидерами и сбиваясь в стаи или банды, объединённые одним и тем же драгоценным идеалом. Возможно, именно этот тип анархов породил стереотипный образ облачённого в кожу байкера, который поддерживает движение лишь потому, что оно даёт ему возможность выпустить пар и надрать пару задниц.

Другие Бруха всегда сражаются в первых рядах. Часто это идеалисты и поборники общего дела. Традиция, согласно которой клан находится в «лояльной оппозиции», пробудила в них пламенное желание изменить ситуацию – к лучшему, как они верят. Это лидеры банд, интеллектуалы, подстрекатели – словом, все те, для кого борьба складывается из идей и действий. В этом плане Бруха вносят, пожалуй, наибольший вклад в общее дело анархов, – если не по численности, то по силе личностей и направлению.

Бруха-анархи могут быть и довольно старыми, и совсем молодыми. Большинство служителей Бруха, поддерживавших

дело анархов, в конце концов разочаровались в нём из-за постоянных поражений и либо нашли приют в Камарилье, либо погибли, сражаясь с несправедливостью системы. Те из них, которые оказались достаточно мудрыми, чтобы избежать Окончательной Смерти, и достаточно вдохновенными, чтобы отринуть мысль о присоединении к тем, кого не удалось победить, приобретают заметное уважение среди анархов. Наследие тяги клана к прогрессу, дань уважения изначальной сути королей-философов, – вот что пылко и успешно защищают анархи-Бруха, несмотря на сравнительно скромную численность.

Прозвище: Сброд.

Внешность: Бруха-анархи мало чем отличаются от своих соклановцев из Камарильи. Исключением могут служить, пожалуй, некоторые особенности поведения и стиль. Среди анархов-Бруха высоко ценится умение выделиться из общей массы, и для этого они могут использовать предметы одежды, относящиеся к прошлым векам (скажем, носить такую же чёрную шляпу, как у Карла Маркса, или знаки отличия армии Вермахта), или даже создавать какую-то собственную атрибутику. Современные тренды по-прежнему очень важны для Бруха, и следование сиюминутной уличной моде становится как бы символом успеха их непрекращающегося восстания. Другие представители клана выражают свою преданность революционным идеям, принципиально отказываясь от «буржуйской» одежды известных марок. Такие анархи одеваются в основном в стиле милитари или покупают секонд-хэнд. Как и среди Бруха Камарильи, у анархов весьма распространены татуировки, пирсинг, причудливые причёски и прочие бросающиеся в глаза знаки нонконформизма.

Убежище: из всех анархов Бруха, кажется, больше других любят общие убежища (тогда как остальные используют их лишь при необходимости или вообще игнорируют). По этому поводу анархи шутят: «Как беда никогда не приходит одна, так и Бруха всегда приносят с собой мятеж». Их любимыми убежищами становятся заброшенные склады, неиспользуемые доки и тому подобные здания. Те немногие Бруха, которые привыкли Не-жить на широкую ногу, продолжают вести такой образ существования, но они рискуют полностью лишиться уважения товарищей, если продемонстрируют хоть малейший признак изнеженности.

Происхождение: как и их соклановцы из Камарильи, анархи-Бруха часто дают Становление тем, кто склонен к недовольству и непокорности – это лишь поможет новообращённому влиться в движение. Университеты, гетто и политические объединения в равной степени снабжают Бруха Детьми. Опять же, по аналогии с Камарильей, клан тяготеет к разделению на фракции и не очень сплочён. Во многом понятие клановой солидарности для Бруха глубоко вторично, и многие из них ненавидят друг друга из-за различий в политических взглядах сильнее, чем общих врагов.

Создание персонажа: Бруха-анархи более ценят успешных людей, чем Бруха Камарильи, хотя среди них тоже немало преступников, бандитов и прочих тёмных личностей. Натуры и Маски часто агрессивны, а то и напрямую связаны с насилием, но различаются между собой сильнее, чем у большинства других Бруха (это верно, по крайней мере, для самых сознательных анархов, которые более склонны к рефлексии, чем их родичи из Камарильи). Как и следовало ожидать, Физические Атрибуты обычно выходят на первый план; значительно реже Бруха-анархи делают первичными Социальные Атрибуты. Из способностей предпочтение отдаётся Навыкам, хотя Познания могут в итоге превратить Бруха в выдающегося мыслителя. Дополнения могут быть различными, но редко включают Славу, Ресурсы, Ментора или Статус.

Дисциплины: Могущество, Стремительность, Присутствие.

Слабость: огонь, горящий в сердце каждого Бруха, полыхает и внутри анархов. С той же лёгкостью, с которой они вступают в борьбу за общее дело, они могут погрузиться в звериное бешенство. Сложность бросков на сопротивление Безумию для Бруха увеличивается на 2.

Организация: неорганизованность – второе имя Бруха, и их присутствие среди анархов лишь усугубляет эту проблему. Хоть они и склонны сбиваться в стаи, любое подобие какой-либо структуры вызывает у Бруха ощущение, что все эти годы они боролись напрасно. Они часто посещают гвалты и рейвы своих собратьев из Камарильи, но обычно лишь для того, чтобы завербовать новобранцев или поиздеваться над старейшинами. Едва ли вам удастся услышать, как анарх-Бруха оплакивает потерянный Карфаген – большинство из них слишком молоды, чтобы вообще о нём знать, а те, которые знают, считают, что лучше дать старым ранам затянуться и позаботиться о будущем вместо того, чтобы идеализировать прошлое.

Стереотипы

Камарилья. Она погрязла в бюрократии и самолюбовании. Иногда я начинаю думать, что проще поджечь дом и потом построить его заново, чем перестраивать.

Шабаш. Погоди, я только что сказал что-то про поджигание домов? Забудь. Это философия шабашитов как она есть, и она их привела разве что к сумасшествию.

Анархи. Толпа, пытающаяся идти в нужном направлении. Но всё равно толпа.

Цитата

Тебе придётся втиснуться в эту шкуру, парень. Либо ты часть проблемы, либо часть её решения. Выбирай.

Вентру

Вентру гордятся тем, что являются краеугольным камнем Камарильи, и тем сильнее старейшин клана разъряет мысль о том, что их окружённые почётом Дети могут поставить под вопрос их традиционную монополию на власть и могущество. На самом деле именно та мёртвая хватка, которой Вентру держатся за власть, приводит в ряды движения анархов немало членов клана. Излишне властные сиры не останавливаются даже перед унижением собственных потомков. Если молодым Вентру никогда не дают возможности потребовать подобающих им привилегий, если их оттесняют в сторону алчные или злопамятные сиры, то такая Не-жизнь – просто источник власти для их сиров и тюрьма для них самих.

Анархов-Вентру не так мало, как можно было бы ожидать, и во многом это следствие того, что все ограниченные ресурсы в нынешние ночи уже распределены между старейшинами. Из всех анархов у Вентру, пожалуй, есть наиболее логичная и исторически обоснованная причина поддерживать движение. Страдающие от подозрительности и ограничений со стороны своих старейшин анархи-Вентру мечтают перераспределить власть среди Сородичей, чтобы наконец-то почувствовать вкус того, что сиры столько времени прятали от них подальше. Несомненно, существующая структура власти вызывает отторжение у всех Вентру, которые присоединяются к анархам, поскольку перед ними постоянно маячат плоды махинаций Сородичей, воплощённые в лице их сиров, но совершенно недоступные им самим. Они могут почувствовать запах власти, но не могут поймать её. Анархи-Вентру без особого стыда признают, что ими движут личные амбиции. Им хочется получить всё то, что есть у других членов клана, и если анархи грамотно используют свои козыри, их мечта сбудется.

Как и Тореадоры-анархи, Вентру имеют доступ в те слои общества, куда большинство анархов проникнуть не могут. Будучи отличными дипломатами, анархи-Вентру часто служат движению в качестве тактиков, политиков или управленцев. Словно военачальники античных цивилизаций, они возглавляют анархов тогда, когда открытый конфликт оказывается неизбежен. Они одинаково компетентны в ведении переговоров, планировании опе-

раций и предательстве, никогда не упуская шанса обернуть ошибку противника себе на пользу. Некоторые из них ведут себя злобно и цинично, тогда как другие обрамляют свою страстность восхитительной тактичностью, заключая выгодные сделки и тем самым укрепляя позиции анархов.

Хотя анархи-Вентру и не оказываются навсегда изолированы от «приличного общества», почти все они сталкиваются с открытой враждебностью своих сиров и старейшин. В самом деле, как эти испорченные дети могли отвергнуть привилегии, предложенные их августейшим кланом!..

Прозвище: Аристократы.

Внешность: Вентру-анархи продолжают ценить утончённость и комфорт, которые обычно могут себе позволить. Как правило, они не предпринимают попыток скрыть свою обеспеченность от других анархов. Редко удаётся встретить Вентру, который «стушевался» или стал выглядеть, как стереотипный мятежник. Такие попадаются, но это и есть те самые избалованные Дети, которых их сиры справедливо обвиняют в том, что они присоединились к анархам лишь ради привлечения внимания к своим персонам. В большинстве случаев Вентру с энтузиазмом воспринимают роль «лояльной оппозиции», одеваясь так, чтобы добиться успеха за столом переговоров и уважения со стороны своих товарищей-анархов.

Убежище: когда нужно продемонстрировать солидарность, анарх-Вентру может разделить убежище с собратьями. Тем не менее, обычно Вентру предпочитают обустраивать собственные убежища, где могут себе позволить предаться размышлениям, продумать свои планы борьбы за власть вплоть до мельчайших деталей и насладиться подобающим комфортом. Среди таких убежищ – шикарные квартиры, пентхаусы и прочие престижные места.

Происхождение: как правило, Вентру дают становление обеспеченным, но амбициозным смертным. В целом клан почти полностью состоит из белых мужчин, но иногда попадаются исключения – и такие «исключения» нередко сбегают к анархам, разочаровавшись в истинных натурах своих сиров.

Создание персонажа: анархи-Вентру часто имеют концепции профессионалов или лидеров. Натуры и Маски обычно властные, варьирующиеся от почти диктаторских до мягко мотивирующих к нужным действиям. Умственные и Социальные Атрибуты одинаково важны, и когда одни первичны, другие, как правило, вторичны. То же относится к Талантам и Познаниям. Вентру-анархи очень ценят Дополнения, поскольку те позволяют им вести борьбу не только собственными силами.

Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Присутствие.

Слабость: вкусы Вентру-анархов столь же утончённы, как и у основной ветви клана. Игрок выбирает некую особенность, которой должны обладать все сосуды, из которых питается его персонаж. Это может быть цвет волос, определённая национальность, принадлежность к смертным потомкам Вентру, – в конце концов, он даже может предпочитать кровь животных. Даже очень голодный Вентру не станет пить из сосуда, не отвечающего его требованиям. Тем не менее, витэ Сородичей представители клана могут пить без ограничений.

Организация: даже среди анархов Вентру сохраняют поразительную организованность. Они даже продолжают соблюдать обычаи и традиции родного клана – конечно, кроме тех, которые воплощают пороки Камарильи, с которыми Вентру-анархи борются. Вентру ведут обширную и долгую переписку, обсуждая между собой тактику, обмениваясь секретами или услугами. Нередко Вентру считают своим долгом организовывать других членов движения анархов – правда, при этом ча-

сто сталкиваются с куда меньшим ответным энтузиазмом, чем рассчитывают.

Стереотипы

Камарилья. Старомодная, громоздкая и привыкшая принимать собственные злоупотребления как должное. Пора перейти к более современным способам действий.

Шабаш. Вот во что рискует превратиться Камарилья, если не придёт в соответствие с собственными принципами.

Анархи. Когда война должна быть выиграна, даже желторотые новобранцы лучше, чем полное отсутствие солдат.

Цитата

Может быть, я и получил Становление с серебряной ложкой во рту, но это ничуть не повлияло на вкус того дерьма, которым меня с тех пор пичкали.

Гангрелы

Сородичи часто удивляются, узнав, насколько велика степень участия Гангрелов в движении анархов. После добровольного выхода клана из состава Камарильи сложно было поверить, что традиционно аполитичные Гангрелы станут столь активно поддерживать тех, для кого политическая борьба стала одновременно главной целью и основной тактикой.

Гангрелы, впрочем, объединяются с анархами не потому, что хотят запустить когти в политику. Нет, многие Гангрелы подались к анархам из-за разочарованности, отчаяния и желания наконец получить то, что им причитается. В Камарилье клан не имел влияния и оказался заложником чужих интриг и мелких предательств. Среди анархов Гангрелы берут, что хотят, прибегая к насилию там, где угрозы бессильны, и могут больше не переживать о том, как их действия воспримет секта, которой на них, по большому счёту, наплевать.

Именно благодаря уверенности Гангрелов в том, что им больше нечего терять, и их способности к кровавому насилию другие анархи только рады приветствовать Странников. Никто, кроме разве что наиболее упрямого Вентру или наиболее могущественного (и хорошо защищённого…) Тремера, не рискнёт заявить Гангрелу, что тому что-то нельзя сделать – ведь к тому моменту, когда Гангрел закончит доказывать обратное, от сомневающегося останутся только кровавые ошмётки.

Нужно сказать, что среди анархов Гангрелы редко бывают мыслителями или тактиками. Многие Гангрелы охотно присоединяются к анархам (хотя бы на некоторое время), но при этом остаются совершенно не заинтересованными в политических играх. Они обычно просто используют всю ту власть, которой располагают в своих доменах, чтобы покарать возмутителей спокойствия, но получить эти самые домены порой бывает сложно, поэтому Гангрелы видят свою силу в многочисленности.

Прозвище: Странники.

Внешность: практичность – ключевое понятие для Гангрелов, и они обычно воздерживаются от явной демонстрации богатства или комфорта. Некоторые просто настолько бедны, что владеют лишь той одеждой, что на них надета; другие понимают, что тот, кто в целом привлекает внимание, вскоре может привлечь *нежелательное* внимание. Джинсы, фланелевые рубашки, мешковатая одежда цвета хаки, гимнастёрки и футболки чаще всего составляют гардероб Гангрелов. Личной гигиене внимание уделяется не всегда (особенно среди анархов) – в тех случаях, когда с ног до головы покрытого шерстью Гангрела, собравшегося искупаться, может кто-то заметить, на первый план выходит практичность.

Убежище: Гангрелы могут устраивать убежища везде, где сочтут удобным. Когда у них нет проблем с поиском пищи, многие Гангрелы укрываются от света в земле, тогда как другие, сохранившие часть человеческих желаний, предпочитают иметь крышу над головой и стены, защищающие от солнца. Гангрелы-анархи, однако, не

настолько привержены деревенской простоте, как их стереотипные собратья, и любой городской парк, сад или даже большая клумба перед каким-нибудь торговым центром может стать для них приемлемым временным убежищем. Пожалуй, это одно из важнейших преимуществ Гангрелов-анархов, объясняющее, почему из них получаются столь способные партизаны: они могут прятаться, спасаться от погони или устраивать убежища прямо под ногами у противника.

Происхождение: большинство Гангрелов происходят из низших слоёв общества или, по крайней мере, предрасположены к тому, чтобы пренебрегать общественным мнением, когда это необходимо. Им подходит любая национальность и практически любой уровень достатка. Гангрелы-анархи предпочитают подыскивать физически развитых и выносливых Детей, – например, среди спортсменов, выживальщиков, фермеров или даже бездомных. Правда, в большинстве своём члены клана недолго присматриваются к потенциальным Детям, обращая многих совершенно случайно, так что исключений тоже предостаточно. В плане численности Гангрелы, вероятно, – самый распространённый клан среди анархов.

Создание персонажа: опять же, среди Гангрелов преобладают концепции, связанные с физическим развитием, хотя встречаются исключения. Физические Атрибуты почти всегда первичны; Социальные – почти всегда третьестепенны. Таланты (благодаря своей животной природе) чаще всего составляют первичную группу способностей, за ними следуют наиболее естественные Навыки. Союзники и Стада, набираемые из городской бедноты – единственные распространённые Дополнения, хотя в Европе и дальше к востоку встречаются Гангрелы с Поколением (да и вообще, среди анархов-Гангрелов кого только не встретишь). С возрастом Гангрелы часто отказываются от Человечности и принимают более «животные» Пути – наподобие шабашевского Пути Дикого Сердца или почти позабытого Пути Гармонии.

Дисциплины: Анимализм, Стойкость, Превращение.

Слабость: политическая принадлежность мало что значит для Гангрелов – они остаются тесно связанными со своим внутренним Зверем. Когда Гангрел впадает в Безумие, он приобретает какую-либо животную особенность – звероподобные черты лица, фасеточные глаза насекомого, чешуйчатую шкуру. Игрок вместе с рассказчиком должен определить, черты какого животного приемлемы для персонажа. За каждые пять таких приобретённых особенностей значение одного из Социальных Атрибутов Гангрела (опять же, по решению игрока и рассказчика) безвозвратно понижается на один пункт.

Организация: пусть и не столь разрозненные, как Бруха, Гангрелы определённо разобщены. Эта неорганизованность чаще коренится в примитивной, дикой территориальности, чем во взаимной враждебности. В самом деле, некоторые анархи и отшельники-Гангрелы, живущие в Старом Свете, превратились в чудовищных созданий, восстающих по ночам из мёртвых, чтобы питаться кровью, и горе тому Князю, который заявит права на их домены. В Северной Америке Гангрелы обычно моложе, чем эти кошмарные твари, но не менее восприимчивы к вторжениям чужаков. В то же время мало кто из Сородичей других кланов так часто сбивается в группы, как Гангрелы – в нынешние ночи обычно склонные к одиночеству вампиры иногда проявляют стайное мышление.

Стереотипы

Камарилья. Столько шума и усилий – и никакого толку.

Шабаш. Эти хотя бы знают, чем являются. То, чем они являются, приятным не назовёшь, но они, по крайней мере, не прячут свою суть под слоем притворства.

Анархи. Пока они признают, что я тут главный, они желанные гости в моём убежище. Но лучше пусть они не притаски-

вают в мою берлогу каких-нибудь болтливых шерифов.

Цитата

Неужели ты проделал весь этот долгий путь только для того, чтобы я сорвал с тебя кожу и вручил её тебе? Это *мой* домен, понимаешь? Видишь зарубки на коре этого дерева? Так вот, лучше убирайся отсюда, пока не превратился в одну из них.

Каитиффы

Как и следовало ожидать, многие каитиффы находят прибежище у анархов, когда им надоедает постоянно оказываться оплёванными, порезанными, подожжёнными, осмеянными, запуганными, выставленными из Элизиумов, брошенными на съедение Люпинам или на потеху Шабашу, оклевётанными и обвинёнными во всех проблемах нынешних ночей. В конце концов, собаку можно долго пинать, пока та не огрызнётся в ответ. Поэтому сейчас каитиффы – одни из самых многочисленных и страстных сторонников дела анархов. Так было не всегда, но в последние ночи каитиффы стали появляться куда чаще, чем в прошлые времена. По сути, в существенной степени современные проблемы движения анархов можно списать на каитиффов (это, конечно, не их вина, но их чрезмерная численность определённо тянет подсекту на дно).

Однако большинство каитиффов это понимают и пытаются заслужить уважение в борьбе с коварными старейшинами и их порочными лакеями. Поскольку их «клан» на самом деле – просто разношёрстное скопище Сородичей неизвестного происхождения, у них нет никаких объединяющих особенностей, кроме недостатка уважения. Каитиффы дали движению анархов некоторых наиболее блестящих тактиков, свирепых солдат, красноречивых дипломатов и хитрых шпионов. Из-за отсутствия общих характеристик их сложно определить однозначно – так, они могут имитировать любую клановую слабость, на самом деле не страдая ни от одной из них. Способные овладеть любой Дисциплиной, с которой им приходится сталкиваться, каитиффы – анархи *par excellence.* Они молоды, легко приспосабливаются и жаждут возмездия.

Тем не менее, каитиффы часто не могут до конца понять, как устроено общество Сородичей. Желание набить морду заносчивому Тореадору-гарпии в Элизиуме может быть искренним и обоснованным, но если ты не знаешь правил, оно выйдет тебе боком. Никто не может выбрать себе сира – вся вина каитиффов состоит в том, что им не удалось акклиматизироваться.

Сторонники присутствия каитиффов в рядах движения анархов считают, что в этом их сила. Если их недостаток – лишь в невежестве, им просто нужно как следует учиться. Большинство анархов-каитиффов искренне в это верят. Может быть, они и в самом деле беспородные неудачники, даже среди анархов, – старые привычки медленно забываются Сородичами, – но они воплощают будущее развитие восстания. По крайней мере, так утверждают они сами.

Прозвище: Отбросы (или, менее презрительно, Сироты).

Внешность: прижизненные занятия каитиффов часто определяют их внешность после Становления в заметно большей степени, чем у остальных Сородичей. Не имея ни кланового идеала, которого могли бы придерживаться, ни сира, который бы их обучил, ни ровесников, которые сказали бы им хоть что-нибудь, кроме стандартной фразы «Пшёл вон, изгой», каитиффы часто цепляются за свои человеческие чувства, чтобы уберечься от того ужаса, в котором проходит их вампирское существование. Любая одежда, национальность, субкультурная принадлежность и родословная подходят каитиффам, пока помогают им осознавать себя. В нынешние ночи большинство каитиффов происходят из городской бедноты – такая концепция отражает удручающее состояние городов Мира Тьмы и служит хорошей отправной

точкой, если больше ничего не приходит в голову.

Убежище: как и в плане внешности, при выборе убежища каитиффы часто следуют за воспоминаниями из смертной жизни. Если они попадают в уже сложившуюся группу анархов, то без особых проблем адаптируются к коммунальным условиям Не-жизни, но многие предпочитают сохранять индивидуализм. Некоторые каитиффы продолжают жить в тех же домах, что и при жизни, или оплачивают съём жилья даже после смерти. Поскольку большинство каитиффов молоды, в их убежищах чаще, чем в обиталищах более старых вампиров, можно встретить современные удобства – новейшую бытовую технику, компьютеры и прочие гаджеты, которые приводят в недоумение более старомодных Сородичей.

Происхождение: используйте воображение на всю катушку – каитиффы могут происходить отовсюду. Даже у тех из них, которые улавливают какие-то намёки на свою потенциальную клановую принадлежность (возьмите черты любого клана и слегка приглушите их), возможно, есть что-то, отгораживающее их от этого наследия. В обстановке упадка и бедности, царящей в городах Последних Ночей, приемлемы любые истории происхождения, связанные с жизнью на улице. Тема «грехопадения» также может хорошо отражать образ мыслей этих незаконнорождённых, полных стыда Сородичей.

Создание персонажа: концепции преступников и люмпенов, безусловно, хорошо отражают судьбы каитиффов в целом, но на самом деле при творческом подходе и проработанной предыстории подойдёт совершенно любая концепция. Каитиффы, обладающие наибольшим потенциалом для выживания, особенно среди анархов, часто выбирают в качестве основных Умственные или Физические Атрибуты, хотя ориентация на Социальные позволит с большим успехом разбираться с проблемами при помощи разговоров. У каитиффов может быть самое разное образование и различный жизненный опыт, но незначительное знакомство со многими Способностями для них предпочтительнее хорошего развития нескольких. Дополнения тоже могут варьироваться, хотя лишь очень редко у каитиффов бывают Слава, Ментор, заметные Ресурсы или хоть какой-то Статус.

Дисциплины: любые (по умолчанию – Стремительность, Стойкость, Могущество).

Слабость: у каитиффов нет клановой слабости как таковой. Хотя они часто чувствуют себя обескураженными социальным устройством Сородичей, их отсутствие связей с развращённой Башней Слоновой Кости (и, упаси боже, с Чёрной Рукой) среди анархов не считается такой уж большой проблемой. Каитиффы также тратят по 6 очков опыта на изучение каждого уровня любой Дисциплины – таким образом, они не получают ни бонуса при изучении «клановых» Дисциплин, которые стоят по 5 очков за уровень, ни штрафа за изучение «внеклановых», которые обходятся в 7 очков за точку.

Организация: несмотря на отсутствие общего происхождения, большинство каитиффов объединены в некое подобие структуры. Лидеры у каитиффов появляются редко, но когда это происходит, они пользуются уважением. Большинство анархов-каитиффов с благодарностью присоединяются к стаям, где могут рассчитывать на отдых от насмешек и враждебности, с которыми сталкиваются повсеместно. Немногие каитиффы ощущают какую-то специфическую связь с себе подобными, кроме общей неудачливости, но многие испытывают некую гордость, когда среди Сородичей распространяются слухи о неком особо талантливом представителе Сирот.

Стереотипы
Камарилья. Ну их в жопу.
Шабаш. И этих туда же.

Анархи. Иметь надежду – это хорошо. Но разве всё это не закончится очередным разочарованием?

Цитата

Пришла пора отплатить тебе за весь твой былой снобизм. У меня есть идея – представь, что теперь я принимаю тебя в *свой* клуб, а то, что я сейчас с тобой сделаю – просто скромная, безобидная дедовщина…

Ласомбра

Присутствие среди анархов совсем малочисленных, но заметных Ласомбра сильно удивляет всех Каинитов, независимо от секты. По мнению тех редких Ласомбра, которые поддерживают анархов, именно они – истинные наследники дьяблеристов, осушивших Патриарха столетия назад. С основанием Шабаша примкнувшие к этой секте члены клана быстро обзавелись всеми пороками, которые прежде так осуждали в своих старейшинах, и превратились в жестоких, коварных ублюдков, готовых прирезать собственного сира ради лишнего глотка витэ. Те Ласомбра, которые действительно сбросили кандалы, наложенные на них старейшинами, которые предположительно умертвили своего прародителя и сохранили независимость после того, как предатель Грациано опозорил себя вступлением в Шабаш – и есть современные анархи-Ласомбра, если верить им на слово.

Конечно же, Ласомбра Шабаша даже слышать об этом не хотят, считая Ласомбра-анархов ещё менее достойными уважения, чем антитрибу. С их точки зрения, оскорбительно даже предполагать, что какой-то из членов клана может отвернуться от его славного чёрного наследия. Анархи-Ласомбра просто слишком горды, чтобы озвучивать это оскорбление. Они не видят между Камарильей и Шабашем существенной разницы, настаивая на том, что те отличаются лишь методами. Обе секты, говорят они, управляются испорченными, купающимися в роскоши трусами, сидящими в тени и приказывающими своим Детям пожирать друг друга ради успеха собственной войны – так же, как много лет назад отправляли своих потомков на костры Инквизиции.

Анархи-Ласомбра очень схожи с анархами-Вентру – они нетипичны для движения, им часто не доверяют, но, безусловно, ценят те их способности, которые редко встречаются среди революционеров. Конечно, некоторые полагают, что анархи-Ласомбра просто выбрали не ту сторону, после Торнского соглашения отказавшись сотрудничать как с Цимисхами, так и с зарождавшейся Камарильей. Безусловно, Ласомбра-анархи демонстрируют ничуть не меньше коварства и лживости, чем их соклановцы из Шабаша – но они полагают, что должны использовать эти качества на благо движения. Они вовсе не находятся на вершине иерархии анархов, и анархи-Ласомбра вкладывают всё своё рвение в дело перераспределения богатств и влияния среди Сородичей. «Но кому они собираются отдать эти богатства?», – вновь спрашивают их недоброжелатели; сами Ласомбра отвечают, что хотят разделить их между всеми Сородичами в равной степени. И всё же пока что их товарищи-анархи не могут быть в этом полностью уверены.

Как и представители нескольких других кланов, Ласомбра чаще оказываются идеалистами, теоретиками движения, а также заговорщиками, стратегами и тому подобными мыслителями. Но и тогда, когда наступает время переходить от слов к делу, анархи-Ласомбра не боятся вступить в конфликт, что бы ни говорили их критики.

Прозвище: Сторожа.

Внешность: поддерживая классический образ тёмных аристократов, анархи-Ласомбра предпочитают одеваться со вкусом, ненавязчиво демонстрируя своё богатство и благородное происхождение. То, что они – аристократы в изгнании, не лишает их благородства, и они ведут себя с

достоинством и утончённостью. Однако и они могут выглядеть вполне современно. Анарх-Ласомбра скорее будет одет в сшитый на заказ костюм, чем в анахроничное дворянское облачение. Цвет кожи многих Ласомбра выдаёт их испанское, североафриканское или (применительно к более молодым из них) мексиканское происхождение.

Убежище: анархи-Ласомбра редко встречаются за пределами городов Шабаша, и в этих городах они одними из первых соглашаются с тем, что частью modus operandi анархов являются коллективные убежища. Циники утверждают, что они просто хотят обеспечить себе как можно более многочисленный живой заслон от членов родного клана, но сами Ласомбра уверены, что таким образом проявляют высшую степень солидарности. Обычно они вполне могут себе позволить удобно расположенные индивидуальные убежища, но не хотят отделяться от своих товарищей-анархов. Истинная причина лежит где-то посередине между двумя этими крайностями; так или иначе, Сторожа предпочитают коллективные убежища и часто самостоятельно выбирают места для них. В конце концов, им требуется скрытность, а вот без убожества они как-нибудь обойдутся.

Происхождение: анархи-Ласомбра часто происходят из благородных или известных семейств Старого Света, но состоят с ними в довольно отдалённом родстве. Даже будучи анархами, они всё же с осмотрительностью подходят к выбору потомства. Вне зависимости от того, были обращённые кланом при жизни аристократами или профессионалами, им приходилось сталкиваться с превратностями судьбы – и преодолевать их. Это убеждает Ласомбра в том, что их потенциальные Дети при случае смогут справиться с испытаниями.

Создание персонажа: у анархов-Ласомбра чаще всего концепции «белых воротничков», богачей или даже государственных деятелей низшего эшелона. Первичными часто становятся Социальные Атрибуты, за ними следуют Умственные. Таланты и Познания ценятся в равной степени, а обладателя нужных Навыков не так сложно найти, когда они требуются. Среди типичных Дополнений – Союзники, Ресурсы, Слуги и Стадо. Ментор – особый повод для гордости среди анархов-Ласомбра, считающих свою трактовку истории клана единственно верной; также ценятся Поколение (многие анархи-Ласомбра происходят от участников изначального Восстания) и Статус (отражающий их престиж в глазах обычно скептически настроенных товарищей).

Дисциплины: Доминирование, Власть над тенью, Могущество.

Слабость: в дополнение к той нескончаемой ненависти, которую к ним питают соклановцы из Шабаша, Ласомбра-анархи страдают от тех же сверхъестественных проявлений, что и другие Сторожа. Они не отражаются в зеркалах, оконных стёклах, воде и так далее; заснять их при помощи зеркальной фотокамеры также невозможно. К тому же свойственная Ласомбра связь с темнотой делает их уязвимыми перед ярким светом. Они получают дополнительный уровень повреждений, когда на них падают лучи солнца.

Организация: анархи-Ласомбра всячески стараются не вмешивать в свои дела других анархов, но Сородичи – создания привычки. Хоть среди анархов весьма немного Ласомбра, присоединившиеся к движению члены клана часто оказываются знакомы, поддерживают контакты и советуются между собой по личным вопросам. Они часто обсуждают историю, тактику, нынешнее состояние движения анархов, да и вообще всё, что есть между ними общего. Ласомбра-анархи – существа социальные, и даже в нынешние ночи они ревностно оберегают честь и достоинство (которое некоторые путают с избранностью) родного клана.

Стереотипы

Камарилья. Помпезные церемонии – и ничего сверх этого.

Шабаш. Доказательство того, что каким бы возвышенным ни был идеал, натура Сородичей отражает их человеческую природу, и что они легко продадут свои принципы, если за ними как следует не присматривать.

Анархи. Пламя может дрожать, но те, в ком есть страсть, не дадут огню погаснуть.

Цитата

Полагаю, твои спутники знают, что ты здесь? Нет? Хорошо.

Малкавиане

Весьма глупо пытаться делать обобщения, говоря о невменяемых Сородичах клана Малкавиан, но среди анархов у них есть кое-какие общие черты. Более чем сумасшедшие, анархи-Малкавиане, как правило, злы, обидчивы, жестоки и циничны, и большинство из них сохранили хотя бы ту степень ясности ума, чтобы присоединиться к анархам сознательно или в пылу эмоций, а не из пустого каприза или по каким-то совершенно непостижимым причинам. Анархов это вполне устраивает. Их борьба не оставляет времени заметать следы за серийными убийцами, нянчить впавших в детство или следить, чтобы психопаты-каннибалы сидели на коротких поводках. Безумие анархов-Малкавиан скорее коренится в мозгах, а не в нервах. Их душевные расстройства в большей мере изменяют их самих изнутри, чем вдохновляют их как-то воздействовать на внешний мир.

Однако безумие и революционный задор вовсе не исключают друг друга. Непривычная мудрость Малкавиан достаточно часто помогала анархам сбивать с толку и обводить вокруг пальца своих врагов, чтобы члены движения стали рассматривать клан как полезных союзников. Жутковатая способность Психов определять, где сейчас находятся их соклановцы из Камарильи, не раз выручала анархов (впрочем, скептики беспокоятся, как бы это умение не работало в обратную сторону…). Даже теми способами, которые обычно не приходят на ум, когда речь заходит о Малкавианах, эти Сородичи неоднократно помогали анархам вступаться за их дело, укрываться от врагов и вселять в противников ужасающее безумие.

Тем не менее, анархи не считают, что Малкавиан не в чем упрекнуть. У них есть свои обязанности, но из-за эгоцентрической и меланхолической (а то и откровенно угрюмой) природы их психозов на них попросту нельзя положиться. Бывают случаи, что они не могут собраться с силами ни для самой борьбы, ни для составления её плана. Иногда они безо всякой предварительной подготовки затевают совершенно бесполезные сражения или, напротив, покидают поле боя в самый ответственный момент, потому что их внимание вдруг привлекло что-то другое. Но в целом анархи ценят Малкавиан, считая, что непостоянная помощь лучше её отсутствия, и в своём революционном запале надеясь, что отдельные восхитительные представители клана оправдывают проблемы, которые приносят все остальные.

Малкавиане часто увязываются за кочевыми стаями анархов, полагаясь на то, что постоянная смена пейзажа поможет им в должной мере сконцентрироваться на внешнем мире и не даст полностью погрузиться в глубины собственных искажённых рассудков. Большинство стай скрепя сердце принимают Малкавиан, испытывая по отношению к ним тот же неуверенный оптимизм, что и анархи в целом. В конце концов, лучше, когда у тебя есть доступ к талантам Малкавианина, но нет в них нужды, чем наоборот.

Прозвище: Психи.

Внешность: замкнувшиеся в своём болезненном безумии Малкавиане часто выглядят так, как чувствуют себя в данный конкретный момент. Жертва маниакально-депрессивного психоза может в одну ночь носить яркие цвета, а на следующую появляться в рваных лохмотьях; Малкавиане, страдающие диссоциативной фугой, и во-

все могут забывать надеть рубашку или выходить под дождь без пальто. Есть и те, кто до такой степени свыкся со своим безумием, что внешне кажется, будто они совершенно нормальны. Как и все Малкавиане, анархи клана хороши там, где никто ничего от них не ожидает, и они скромно предлагают окружающим считать себя теми, кем они кажутся – будучи на самом деле чем-то гораздо худшим.

Убежище: Малкавиан часто не заботят такие мелочи, как убежища. Некоторые исключительно прагматичные Психи способны разработать какой-нибудь план, когда встаёт вопрос о том, где укрыться от солнца, однако большинство более чем устраивают общие убежища – а также подвалы, багажники автомобилей и любые другие защищённые от света места. Малкавиане – не обязательно неряхи, бродяги или бомжи; просто их мысли заняты совсем другими вещами.

Происхождение: Малкавиане могут происходить почти из любых кругов общества – причины, по которым они дают Становление, не более понятны, чем мучающие их психозы. Большинство к моменту Становления уже сошли с ума или были близки к этому, а превращение в Сородичей вытолкнуло их за грань вменяемости. Чудаковатые учёные, богачи с причудами, даже непомерно загруженные студенты – все они могут быть обращены, чтобы помочь анархам-Малкавианам в их борьбе.

Создание персонажа: приемлема любая концепция, которая принципиально не отрицает полного и неизлечимого безумия (хотя концепции вполне могут быть проверены этим безумием на прочность). Умственные Атрибуты почти всегда первичны; лишь немногие анархи-Малкавиане демонстрируют значительную социальную приспособляемость. Не считая этого, действуйте по своему усмотрению. Суть мышления Малкавианина – глубоко личная вещь, и он может развивать такие Способности и Преимущества, комбинации которых и не снились здравомыслящим существам.

Дисциплины: Затемнение, Прорицание, Помешательство. Обратите внимание, что довольно многие анархи, уже состоявшие к тому времени в движении, не смогли «поймать» Помешательство, когда оно необъяснимым образом распространилось по клану несколько лет назад. Для таких Малкавиан клановой Дисциплиной будет Доминирование вместо Помешательства.

Слабость: все вампиры клана Малкавиан страдают как минимум от одного неизлечимого психоза. Для кого-то из них эти умственные расстройства становятся подарками Крови, для кого-то – источниками нескончаемых мучений. При создании персонажа игрок должен выбрать психоз, который будет постоянным и не сможет быть излечен, в отличие от других психозов, приобретаемых в ходе истории. Игрок может тратить пункты временной Силы воли, чтобы персонаж мог на некоторый период контролировать свой психоз, но полностью избавиться от него нельзя.

Организация: Малкавиане, тем более анархи, крайне мало заботятся об организованности. Традиция жестоких или унизительных розыгрышей, которым члены клана любят подвергать других Сородичей, среди Малкавиан-анархов менее распространена, и они предпочитают подшучивать таким образом над представителями враждебных сект. Как и все прочие Психи, анархи-Малкавиане обладают странной способностью собираться вместе безо всякого видимого руководства или контроля со стороны лидеров, чтобы вместе предаться какому-нибудь совершенно непостижимому занятию, а затем разойтись. На самом деле эта способность часто выходит за пределы секты, так что Малкавиане из движения анархов, из Камарильи, а иногда даже из Шабаша могут встречаться ради каких-то общих целей. Вообще же слова «Малкавиане» и «организация» кажутся совершенно несовместимыми – и за это многие Сородичи, включая анархов, искренне благодарны Психам.

Стереотипы

Камарилья. Приходи ко мне ты в гости, мухе говорил паук… Только рядом стоит энтомолог с большой грёбаной мухобойкой!

Шабаш. Мне приходилось слышать о коллективном разуме, но они пытаются создать коллективную душу, получая в итоге лишь коллективную проблему.

Анархи. Если мир посылает тебе лимоны, сделай из них лимонад. Но сам его не пей – ты ведь не знаешь, откуда взялись эти лимоны.

Цитата

Ох, парень, я заглянул тебе в голову, и, должен признаться, я рад тому, что слеп, потому что у тебя там хранится какая-то реально серьёзная болячка. Хотя нет, погоди, это же у меня. Извини, что побеспокоил. И, кстати, верни-ка мне ключи от моей машины.

Носферату

Если предположить, что движение анархов добьётся успеха, то Носферату выиграют от союза с ним больше всего. Почти повсеместно осуждаемые вне движения (а порой и среди анархов) из-за своих проблем с социализацией, Носферату будут страдать от них намного меньше, чем сейчас, если нынешнее общественное устройство Сородичей окажется заменено неким «полуправительством».

По этой причине многие Носферату присоединились к анархам, лелея надежду на то, что им удастся облегчить свою участь. Молодые Носферату-анархи – пылкие, опьянённые своим оптимизмом идеалисты, тогда как более опытные со временем начинают с печалью смотреть в будущее, втайне смирившись с мыслью, что ночь их торжества никогда не наступит. Во всяком случае, Носферату продолжают следовать за восстанием, считая его наилучшей из альтернатив; к тому же столь многие из них сожгли все мосты, бросив вызов системе, что единственное иное спасение для них – уход в отшельники.

Невзирая на своё уродство, Носферату пользуются уважением среди анархов, поскольку из них получаются превосходные солдаты, талантливые логисты и несравненные шпионы. Физическая сила позволяет им встречаться лицом к лицу с самыми опасными врагами; знание подземных коммуникаций и местных секретов даёт им возможность проводить анархов через весь город незамеченными; их навыки скрытности таковы, что они могут проникнуть в покои самого Князя, когда тот будет обсуждать свои планы с советниками. Поэтому Носферату остаются с анархами даже тогда, когда их охватывают пессимизм и чувство безысходности. Им просто чертовски хорошо удаётся помогать анархам.

Но быть анархом – значит не только растирать в порошок послушников-Тремеров или проскальзывать сквозь расставленное шерифом оцепление. Понимая это, Носферату стали своего рода историками, мудрецами и хранителями преданий секты. Их способность добывать информацию способствует этому, а искренняя жажда перемен вдохновляет на любую помощь, которую они способны оказать движению анархов. Большинство стратегических операций как минимум обсуждаются с советником-Носферату, и только самые горячие головы станут планировать атаку на город, не проверив предварительно, как там сейчас идут дела. В этом плане Носферату – настоящие кладези знаний, которыми они делятся с собратьями по движению куда охотней, чем с членами других сект.

Несмотря на все их усилия, Носферату не пользуются полным доверием анархов, и такое беспокойство отнюдь не беспричинно. Как и для их соклановцев из Камарильи или Шабаша, для анархов-Носферату секта редко выходит на первый план. Как и все Крысы, анархи-Носферату часто поддерживают контакт с собратьями из других сект, и тот, кто это обнаружит,

предпочтёт держать важную информацию в секрете от Носферату.

Прозвище: Крысы (или Туннельные Крысы).

Внешность: все Носферату при Становлении превращаются в омерзительных, изуродованных существ, словно вышедших из кошмара. Их лица искажаются чудовищными оскалами, тела деформируются, конечности выворачиваются или болезненно растягиваются. По этой причине Носферату совершенно равнодушны к моде, предпочитая прикрывать свои искажённые тела любым куском ткани, который для этого подходит. Грязные рясы, лохмотья и гниющие тряпки – всё сгодится, чтобы скрыть наиболее шокирующие последствия проклятия Носферату от чужих глаз.

Убежище: многие Носферату обитают в канализации, оправдывая своё прозвище. Неожиданно, но достаточно многие продолжают жить в уже существующих коллективных убежищах Носферату – логовах, туннелях и подземельях. Другие Носферату не возражают против присутствия анархов: каждый сам решает, на что тратить своё время. Другие члены клана предпочитают уединение и обустраивают свои берлоги подальше от возможных посетителей: под мостами, в плохо охраняемых публичных местах вроде зоопарков или океанариумов, даже за кулисами стадионов и концертных залов. Немногие присоединяются к своим стаям в общих убежищах – их пребывание там редко длится долго, разве что если остальным членам стаи совершенно не мешают грязь и специфический запах.

Происхождение: анархи-Носферату обычно происходят из наиболее нищих слоёв городского населения – из числа преступников, сумасшедших, бродяг и прочих отверженных. Изредка случается, что жестокие Носферату назло дают Становление талантливым Детям, к которым присматривались другие кланы, чтобы насладиться созерцанием того, как проклятие крови сводит на нет весь их потенциал. Многие Носферату дают Становление по сугубо прагматическим причинам: так, шпион может обратить одарённого компьютерщика, чтобы тот научил его хакерскому искусству.

Создание персонажа: для анарха-Носферату подойдёт любая концепция, но предпочтительнее всего концепции одиночек или отверженных. Первичны либо Физические, либо Умственные Атрибуты, в зависимости от занятий конкретного Носферату. Большинство анархов-Носферату больше всего ценят Навыки, хотя Познания хорошо служат тем Крысам, которые становятся историками или специалистами. Связи, животные-Слуги и, возможно, набранное из подонков общества Стадо – приемлемые Дополнения, тогда как Слава, Статус, Влияние, Ресурсы и Союзники встречаются очень редко. Лишь немногие Носферату вообще тратят на Дополнения какие-либо дополнительные точки.

Дисциплины: Затемнение, Анимализм, Могущество.

Слабость: тягостное уродство приводит к тому, что у всех Носферату значение Внешности равно нулю, и они не могут увеличивать значение этого параметра в ходе хроники (если не считать некоторых временных средств). Почти все социальные действия, кроме запугивания и т.п., автоматически считаются неудачными.

Организация: анархи-Носферату часто советуются и контактируют друг с другом – не только из-за необходимости обмениваться информацией, но и из-за общего для них чувства изоляции. Как отмечалось выше, многие сохраняют связь с Крысами из других сект. Среди анархов уважение Носферату к товарищам формируется как на основе репутации, заслуженной в ходе защиты общего дела, так и благодаря замечательно умным предложениям, реализовывать которые должен кто-то другой. Большинство анархов-Носферату искренне стремятся перестроить общество Сородичей, и любой намёк на возможный успех в

этом деле вызывает с их стороны массу похвал.

Стереотипы

Камарилья. Эти ублюдки не боятся называть *меня* уродом, но посмотрите-ка на их крохотные чёрные сердечки, спрятанные под мёртвой плотью.

Шабаш. М-да. Думаю, они покажут тебе все самые худшие идеи, до которых ты сам мог бы додуматься.

Анархи. Надежда есть надежда, приятель. Мы заставим эту штуку работать, даже если ты при этом погибнешь… ах да, конечно, мы. Даже если *мы* при этом погибнем.

Цитата

Я стараюсь [хлоп!], и стараюсь [шмяк!], и стараюсь [хрусть!]… Вот чёрт. Кажется, на этот раз я малость перестарался.

Равнос

Большинство Равнос не присоединяются к анархам. Будучи независимым кланом, который к тому же недавно оказался практически полностью уничтожен, Равнос преследуют цели, явно отличные от реорганизации Камарильи. Однако некоторые из них нашли среди анархов новую цель, недавно вступив в движение из желания хоть на что-то повлиять в нынешние ночи. Они слишком хорошо узнали, что скрывается в прошлом Сородичей и что ожидает их в будущем. Другие, не столь альтруистически настроенные, в Последние Ночи погрузились в нигилизм и следуют за анархами лишь потому, что хотят повеселиться по полной, прежде чем наступит Геенна.

Как и следовало ожидать, большинство анархов-Равнос предпочитают кочевое существование. Скитаясь из города в город, они наслаждаются возможностью брать от Не-жизни всё и уезжать без последствий. Оседлость наложила бы на них ответственность за их поступки, а они не могут позволить себе тратить то время, которое у них ещё осталось, попусту.

Равнос преимущественно служат разведчиками, шпионами и вербовщиками. Мало кого из них на самом деле волнует политика секты или суть тех перемен, которых анархи хотят добиться, но эта апатичность уравновешивается умением произносить волнующие проповеди, посвящённые «освобождённому от заржавелых цепей традиций обществу». Их политические взгляды (если они у них вообще есть) обычно основаны на самых либеральных и наименее структурированных моделях общества – среди Равнос практически нет приверженцев тоталитаризма, и они тяготеют к анархизму больше, чем к другим идеологиям.

Среди анархов встречаются Равнос любого возраста. Хотя лишь очень немногие старейшины клана пережили недавнее пробуждение кошмарного существа, заразившего их смертоносной жаждой крови, те их редкие представители, которым удалось выжить, считают, что безопасность в количестве; в свою очередь, анархов не очень волнует прошлое тех беженцев, которые к ним присоединяются. Старейшин Равнос эта ситуация вполне устраивает, хотя они на самом деле просто надеются оградить себя от угрозы. Что касается тех служителей и неонатов Равнос, которые присоединились к движению, они полностью сохранили свою репутацию плутов и мошенников. Каждый из Равнос прежде и больше всего волнуется за себя, а всё остальное – не более чем трюки, которые нужно освоить, чтобы сохранить Не-жизнь в эти опасные времена.

Прозвище: Обманщики.

Внешность: на первый взгляд те Равнос, которые присоединились к анархам, сохраняют куда меньшую этническую идентичность, чем раньше. Хотя среди Обманщиков по-прежнему встречаются цыгане, индийцы и представители народов Северной Африки, это обычно те Равнос, которые уже нашли себе место и не нуждаются в защите со стороны анархов. Поэтому большинство анархов-Равнос проис-

ходят из Европы или же из Америки, где подсекта имеет влияние, где они максимально удалены от своих прародителей и где родовые связи, много значившие для клана в его первые ночи, практически исчезли. Равнос, присоединяющиеся к анархам, находятся в трудном положении – они не более чем бродяги, потерявшиеся Дети, которые ищут хоть какую-то опору.

Убежище: среди анархов, особенно в кочевых стаях, лишь немногие Равнос заботятся о постоянных убежищах. Их устраивает любое место, где можно укрыться от солнца. Если у них есть деньги, то вполне подойдёт гостиница, если же нет, то сгодятся заброшенные придорожные заправки или фермы. Анарх-Равнос может устроиться и прямо под открытым небом – разумеется, если у него есть спальный мешок или хотя бы кусок брезента. Другие члены клана смотрят на таких анархов как на безумцев, потому что их не волнуют угрозы, от которых нормальные вампиры стремятся защититься при обустройстве убежища, даже передвижного. Так или иначе, Равнос всегда в движении. Они полагают, что слишком неразумно тратить то скудное время, которое оставляют им Последние Ночи, на размышления о том, где бы переждать день.

Происхождение: анархи-Равнос, как правило, происходят из отверженных – впрочем, для тех, кто ближе к своим индийским и цыганским корням, это не всегда верно. Им по душе смертные, демонстрирующие ум, живучесть, определённый вкус к жизни и некоторую любовь к путешествиям (хотя Становление обычно пробуждает эти качества, даже если при жизни человек их не проявлял). Другим Сородичам может показаться, что Равнос взбалмошны и даже безрассудны в выборе потомства, но на самом деле им свойственна любопытная способность выявлять наиболее подходящих Детей. Как часто говорят сами Равнос, «Дьявол всегда признает своих».

Создание персонажа: концепции кочевников, аутсайдеров, парий и преступников отлично подходят вампирам клана Равнос, но иногда удачным выбором будет концепция проповедника или даже истово верующего. Социальные Атрибуты обычно становятся первичными, Физические – вторичными. Анархи-Равнос одинаково ценят Таланты и Навыки, а Познаниям уделяют лишь незначительное внимание. Что касается Дополнений, то Ресурсы либо достаточно велики (отражая выгодные сделки и накопленные богатства), либо, наоборот, достаточно незначительны (следствие суровых времён). О Менторе речи и быть не может, как и о Статусе. Высокое Поколение – редкость, но Союзники, Связи, Слуги и даже незначительная Слава допустимы: это те люди, которых Равнос встречал, и те подвиги, которые совершил за время своих странствий.

Дисциплины: Стойкость, Анимализм, Химерия.

Слабость: хорошо знакомые с пороками, анархи-Равнос продолжают следовать своим индивидуальным страстишкам – в последнее время более увлечённо, поскольку декадентский образ мыслей, свойственный им в нынешние ночи, заставил их окончательно позабыть о любых последствиях их действий. При создании персонажа из клана Равнос игрок должен выбрать один порок (например, лживость, воровство, мошенничество, азартные игры и т.д.), которому персонаж будет пытаться предаться каждый раз, когда появится возможность. Чтобы побороть искушение, игрок должен будет сделать успешный бросок на Самоконтроль со сложностью 6.

Организация: как бы смешно это ни звучало, присоединение к анархам создало среди Равнос такую степень организованности и взаимоуважения, какой у них не было никогда. Пусть они с подозрением относятся и к другим Сородичам, и друг к другу, хорошо зная, на что способны их соклановцы, в последние ночи анархи-Равнос проявляют чувство товарищества – всё-таки все они пережили свой Судный

день. Формальной иерархии как таковой у них нет, но анархи-Равнос никогда не упустят случая похвастать своими похождениями среди собратьев по клану, находя утешение в подобных встречах с другими выжившими.

Стереотипы

Камарилья. Бумажный тигр, пустая ракушка. Давайте, идиоты, скажите, что вы не знаете о приближении всеобщего конца. Я хотя бы буду играть на дудочке, когда ваш Рим будет гореть.

Шабаш. Клянусь, я бы мог обвинить этих ребят в том, что они сознательно пытаются разбудить монстров, жаждущих пожрать весь мир – если бы не знал, насколько они на самом деле больные на голову.

Анархи. Их полемика утомительна, но так мы хотя бы как-то влияем на ситуацию.

Цитата

В такие времена, как сейчас, нужно задать себе вопрос: «Лучше сожалеть о том, что ты сделал, или о том, что ты не сделал чего-то?». Лично я абсолютно уверен в своём ответе.

Тореадоры

Высшее общество и любовь ко всему прекрасному – не те вещи, которые обычно вспоминаются, когда разговор заходит об анархах, и присутствие Тореадоров в движении незначительно. Во всяком случае, если Тореадор присоединяется к анархам, для него это важный шаг. В самом деле, отказываясь от традиционных удобств, предоставляемых ему кланом, он навсегда исключает себя из того общества, в котором привык вращаться. Поэтому Тореадоры не становятся анархами без веских причин – если они приходят в движение, значит, они действительно услышали его зов.

Среди анархов Тореадоры чаще всего действуют в качестве дипломатов и посредников. Они способны пропагандировать идеалы движения там, куда большинство анархов едва ли вообще могут попасть – не говоря уж о том, что, в отличие от многих своих товарищей, они умеют выражать свои мысли в манере, которую присутствующие сочтут приемлемой. Тореадоры-анархи могут заручаться поддержкой либеральных кругов Сородичей и смертных, а также защищать взгляды анархов с изяществом, о котором их менее культурные собратья по движению не способны даже помыслить. Тореадоры – да и все умные анархи – понимают: чтобы общество действительно изменилось, перемены должны произойти на всех его уровнях. Можно вывести бесправных Сородичей на улицы – но у тех, кто располагает властью, всегда будет возможность проигнорировать их протесты. Такова природа власти, и Тореадоры-анархи делают всё возможное, чтобы донести свои идеи до тех, в чьих руках она находится.

Самые грубые и непросвещённые анархи часто высмеивают Тореадоров, участвующих в движении, но лишь беспросветные тупицы не ценят их заслуги. Тореадоры весьма гордятся этим, зная, что без доступа к власть имущим анархи могут с тем же успехом драться на улицах между собой; поэтому анархов-Тореадоров порой окружает аура надменности. Истина, на самом деле, где-то посередине. Если анархов настолько разозлить, что открытое восстание станет для них единственным выходом, никакие изящные речи не спасут местного Князя от расправы. Тореадоры-анархи – это Сородичи, уверенные в возможности бескровной дипломатии, в том, что анархи могут добиться уступок без нарушений Маскарада, и в том, что их движение может продвигаться к прогрессу шаг за шагом, а не устраивать один колоссальный, радикальный и неуправляемый переворот.

Прозвище: Дегенераты.

Внешность: даже самые убеждённые Тореадоры-анархи выглядят несколько нетипично для представителей движения. Они слишком хороши собой для этой раз-

ношёрстной толпы, слишком утончённы для столь грубой компании. Правда, многие Тореадоры осознанно «прибедняются», одеваясь так, чтобы не смущать своих собратьев-анархов. Такая практика редко соблюдается долго и строго, поскольку вкусы Тореадоров делают их знатоками модных брендов, ценителями качества и даже личной гигиены. Может быть, какому-нибудь Бруха или Гангрелу позволительно ходить с грязью под ногтями, но лишь полностью отвергнувший связь с родным кланом Тореадор позволит себе даже мысль об этом. Поэтому другие анархи порой посмеиваются над Тореадорами, называя их «пай-мальчиками» и «папенькиными дочками»; сами Тореадоры часто воспринимают такие прозвища как своего рода грубоватые комплименты.

Убежище: Тореадоры-анархи предпочитают обустраивать собственные убежища. Лишь крайне серьёзные проблемы могут заставить Тореадора жить в общем убежище сколь-либо долгое время. Чаще всего они выбирают места, позволяющие поддерживать тот же образ Не-жизни, который они вели до присоединения к анархам. Какой им смысл, думают они, отказываться от того, что можно себе позволить? Излюбленные убежища анархов-Тореадоров – со вкусом обставленные мансарды, кондоминиумы со всеми удобствами, а порой и доставшиеся по наследству поместья или загородные дома, где легко скрыть роскошь своей Не-жизни от любопытных глаз. Некоторые анархи считают это признаком изнеженности, но кто сказал, что борьба обязательно подразумевает дискомфорт?

Происхождение: Тореадоры-анархи при выборе потомства не забывают о том, что считают красивым. Даже те, которые присматривают кандидата на Становление, уже став анархами, часто выбирают Детей из обеспеченных или имеющих вес в обществе кругов. Национальность и уровень доходов менее важны, чем социальный статус; Тореадоры полагают, что дать Становление уважаемому потомку – всё равно что заставить знаменитость положительно отозваться о деле анархов. В какой-то степени это, безусловно, верная мысль, но многие анархи лишь закатывают глаза, когда слышат нечто подобное. Тореадоры-анархи нечасто дают Становление смертным исключительно из-за их красоты – а когда такое случается, Дитя, в конечном счёте, обычно находит приют в Камарилье.

Создание персонажа: концепции светских львов, «белых воротничков» или даже аристократов хорошо подходят анархам-Тореадорам, хотя менее удачливые из них могли привлечь внимание своих сиров потенциальной полезностью или внешней привлекательностью. Первичными чаще всего становятся Социальные Атрибуты, но среди анархов их место иногда занимают Физические. Качественное развитие отдельных Способностей важнее, чем незначительное знакомство со многими сразу, и Тореадоры-анархи часто бывают весьма сведущи в нескольких Способностях. Всегда оставаясь социальными созданиями, Тореадоры часто располагают Союзниками, Связями, Влиянием и Ресурсами, а иногда – незначительной Славой и Слугами.

Дисциплины: Стремительность, Прорицание, Присутствие.

Слабость: Тореадоры легко очаровываются красивыми вещами и явлениями. Каждый раз, когда Тореадор чует, видит, слышит или как-либо ещё чувственно воспринимает то, что считает прекрасным, он рискует отвлечься на этот стимул или даже полностью погрузиться в его восприятие. Стимулом может стать пение, театральное представление, красивый человек, огонь, – всё, что по какой-то причине возбуждает воображение Тореадора. Каждый раз, когда персонаж сталкивается с таким объектом, игрок делает бросок на Самоконтроль со сложностью 6. Провал означает, что персонаж полностью поглощён восприятием красоты, что может быть опасно. Немало историй рассказывают о Тореадорах, которые были так восхищены красотой восхода, что продолжали глядеть на солнце даже после того, как начинали гореть

под его лучами, и о том, как враги, будто злые дудочники, побеждали их при помощи единственной мелодии.

Организация: Тореадоры-анархи сохранили социальную иерархию своего клана, и для них соклановцы из Камарильи, никак не связанные с движением, остаются не менее значительными фигурами, чем раньше. Для Тореадоров верность клану часто важнее нужд секты, и Тореадоры-анархи по-прежнему получают приглашения на вечеринки, в салоны и на прочие мероприятия, где часто привлекают к себе внимание – примерно как иностранцы на званом вечере. Тореадоры не изгоняют друг друга из общества, если выясняется, что кто-то из них – анарх. В конце концов, желание изменить Камарилью изнутри не сбудется, если анархи изолируют себя от других Сородичей. Тореадоры Камарильи часто острят над теми своими соклановцами, которые открыто признаются в верности движению анархов, но некоторые тайно (а иногда и явно) восхищаются столь решительным и провокативным выражением своих принципов.

Стереотипы

Камарилья. Как любой бриллиант, она будет более прекрасной в огранённом виде.

Шабаш. Результат чьей-то на удивление безвкусной шутки.

Анархи. Отчаянные времена требуют отчаянных действий. Если бы только движение не было столь грубым…

Цитата

Можете смеяться, если хотите. Но когда однажды ночью вы проснётесь и обнаружите, что ваши лакеи сбежали, вашими деньгами завладел кто-то другой, а ваше Дитя подходит к вам ближе, чем вам хотелось бы, эта шутка перестанет казаться вам забавной.

Тремеры

Пирамида ответственности и секретности, на которой основано благополучие Тремеров, не оставляет большого простора для самопровозглашённых революционеров. К тому же замкнутость клана порождает массу подозрений как внутри, так и вне его, и она ещё не принесла Тремерам ни одного союзника или преданного последователя. Для тех отчаявшихся, злополучных Тремеров, которые хотят изменить систему, борьба во много раз сложнее, чем для членов других кланов. У прочих Сородичей есть хотя бы ограниченное право возмущаться и раскачивать лодку, но Тремерам принципы Пирамиды вообще не дают такой возможности. В её иерархии нет места радикалам. Не-жизнь Тремеров-анархов, страдающих от недоверия товарищей и преследуемых собственным кланом за измену, уж точно не назовёшь лёгкой.

Тем не менее, они существуют. Несмотря на свою пирамидальную структуру, клан Тремеров состоит из отдельных Сородичей, и среди них порой случается, что личность бросает вызов системе. Такие одиночки становятся изгоями, покидающими Пирамиду и предлагающими свои редкие, ценные таланты анархам. Для анархов Тремеры – неоднозначное преимущество: они могут помочь движению способами, недоступными никому другому, но в то же время навлекают на всех своих товарищей гнев одного из самых влиятельных кланов нынешних ночей. Поэтому случается, что Тремеров даже изгоняют из рядов анархов – окружённое врагами движение не может позволить себе разбираться ещё и с ними. Таким Сородичам вообще больше некуда податься: они отвергли защиту родного клана, а те, к кому они бежали, отвергли их самих.

Те Тремеры, которые нашли своё место среди анархов, могут очень сильно помочь им. Их кровавая магия делает допустимыми прежде недоступные тактические ходы и возможности. Обычно они – одарённые учёные, способные исследовать своих врагов как обычными, так и магическими средствами. Они могут даже обеспечить перевес на поле боя, разглашая важнейшие секреты своего клана и укрепляя защиту самих анархов.

Коротко говоря, часто их унижают до статуса инструментов. Мало того, что анархи-Тремеры постоянно ощущают, что их не считают «настоящими анархами», их к тому же рассматривают просто как оружие, которое можно использовать. Их идеи часто не принимают во внимание; другие анархи относятся к ним снисходительно. Такое отношение может серьёзно отрезвить Тремера, искренне поверившего в дело анархов. Большинство анархов-Тремеров молоды; столкнувшись с пренебрежением, они в конце концов покидают движение и становятся отшельниками, погибают в очередном сражении или, – чаще всего, – обнаруживают, что параноидальные старейшины их клана открыли на них охоту.

Прозвище: Чародеи.

Внешность: большинство анархов-Тремеров отказываются от замашек своего оккультного сообщества, предпочитая более современную повседневную одежду. Многие из них молоды и, как ни странно, способны следовать модным тенденциям смертных. Многие также любят выставлять своё бунтарство напоказ, нарочито неряшливо одеваясь, чтобы шокировать своих консервативных соклановцев. Среди Тремеров-анархов популярны татуировки, пирсинг, шрамирование и тому подобные вещи; поскольку их Не-мёртвые тела всегда возвращаются к прежнему состоянию, они каждую ночь могут изобретать новый способ сообщить о своём неприятии традиционных ценностей клана.

Убежище: Тремеры-анархи часто сталкиваются с трудностями при выборе подходящего убежища. Многие из них продолжают изучать Тауматургию, а это требует наличия библиотеки, лаборатории и прочих весьма необычных приспособлений. В то же время анархи-Тремеры ценят безопасность, которую гарантируют коллективные убежища, защищающие их от мести родного клана и гнева тех Сородичей, которые считают какого-то плута-Чародея нежелательным приобретением для анархов. Почти каждый Тремер-анарх вынужден отказываться от одного ради другого, и это вызывает паранойю, рано или поздно вырывающуюся наружу.

Происхождение: Тремеры-анархи часто наделены какой-то чертой, на которую их сир не обратил внимания, но которая стала причиной того, что они не вписались в иерархию. Это может быть как обычная неприязнь к властям, так и общее неприятие этических принципов клана, занимающегося кровавой магией. Тремеры-анархи не обязательно молоды в человеческом смысле слова, но вряд ли они провели много времени среди Сородичей, прежде чем присоединились к движению.

Создание персонажа: концепции, Натуры и Маски Тремеров-анархов часто отражают их эгоистичность или неспособность подстраиваться под чужие мерки. Первичны почти всегда Умственные Атрибуты и Познания. Дополнения разнообразны и отражают тот факт, что Тремер не только оказался вырван из общества смертных после Становления, но и лишился всех преимуществ, которые ему давала Пирамида. Свободные очки чаще всего тратятся на Способности и Дисциплины, – это помогает Тремеру-анарху более успешно противостоять повсеместно враждебному окружению.

Дисциплины: Доминирование, Прорицание, Тауматургия.

Слабость: если Тремер получил Становление в клане до того, как стал анархом, он получает стандартную клановую слабость. Предполагается, что он выпил смесь витэ членов Внутреннего Совета, тем самым на шаг приблизившись к установлению уз крови со старейшинами – для анарха это может стать причиной больших проблем. К тому же сама кровь Тремера несёт в себе предрасположенность к подчинению старейшинам, и сложность попытки Доминирования со стороны более древних или высокопоставленных членов клана (несмотря на то, что анарх отверг общепринятую иерархию) снижается на

единицу. Если анарх получил Становление от другого анарха, он получает эту вторую слабость, но не получает первой. Учтите, что даже если Тремеры не предрасположены по умолчанию ненавидеть и выслеживать своих анархов, они определённо их не любят и считают недостойными уважения ублюдками – поэтому приём, который соклановцы окажут Тремеру-анарху, будет, мягко говоря, суровым.

Организация: среди анархов слишком мало Тремеров, чтобы у них была какая-то реальная организация, к тому же многие из них терпеть не могут само понятие иерархии, так что по умолчанию они разрознены. Встречаясь со своими собратьями-изгнанниками, они, однако, чувствуют себя комфортно и охотнее обмениваются между собой информацией и знаниями, чем обычные Тремеры. Основная причина такого поведения – вера в то, что за пределами Пирамиды Тремеры не обязаны соперничать между собой, так что им вполне позволительно использовать всю ту помощь, которая может им потребоваться против многочисленных недругов.

Стереотипы

Камарилья. Она слишком ригидная. Мы Сородичи, а не цифры и буквы в учётной книге какого-нибудь старейшины.

Шабаш. Одной из немногих хороших вещей, которые я узнал в Пирамиде, была мысль о том, что с Дьяволом никогда нельзя связываться.

Анархи. Эй, ребята, в чём заключается ваша чёртова проблема?

Цитата

Эй, не наезжай на меня. Я делаю всё, что могу. Я сбежал из капеллы до того, как успел выучить этот ритуал, так что сейчас я пытаюсь освоить его самостоятельно.

Во главе толпы

Если не считать самих анархов, все Сородичи делятся на две группы: тех, кто понятия не имеет, кто это такие, и тех, кто *думает*, будто понимает движение анархов (безосновательно).

Скажите представителю любой из этих групп, что у анархов может быть какая бы то ни было структурированная иерархия, и вы станете мишенью для издёвок – вас засмеют в Элизиуме, а может быть, примут за излишне надоедливого Малкавианина. Те, кто считает анархов не более чем дикими и злобными юнцами, верят, что им чуждо любое выражение лидерства, возвышающееся над уровнем вожака стаи, и что даже если бы они захотели создать свою властную структуру, им бы это не удалось. Другие, претендующие на понимание, убеждены, что движение *могло бы* самоорганизоваться, но оно этого никогда не захочет. Они ошибочно принимают ненависть анархов к существующей системе за ненависть к системе вообще.

Ничего не может быть более далёким от истины. Хотя движение анархов больше славится своими безрассудными хулиганами с «коктейлем Молотова» в руках, большинство его участников понимают, что сражаются за нечто большее, что они пытаются устранить статус-кво ради создания другой, лучшей структуры, а не для того, чтобы просто расчистить место. А любая организация, имеющая цель, и любая группа, которая надеется расширить своё влияние и защититься от врагов и соперников, нуждается в реальном руководстве.

Даже если заметная часть группы этого не хочет.

Необходима некоторая изобретательность, чтобы защитить движение анархов одновременно от обвинений в лицемерии извне и от возмущённых выступлений изнутри; поэтому большинство должностей в движении не носят характер титулов. Из всех даруемых званий большинство неформальны, и лишь немногие из них сов-

падают с теми, что имеют какое бы то ни было значение среди других Сородичей.

А ты кто такой?

На функциональном уровне в движении анархов есть Сородичи, выполняющие все те же самые задачи, что и в Камарилье. У баронов есть свои советники и стражи порядка, часто они пользуются услугами совета единомышленников, а некоторые даже обзаводятся устойчивыми котериями бойцов и разведчиков, выполняющих полицейские и военные функции.

Ни одной из этих должностей, так или иначе, в представленном ниже списке нет. Лидеры анархов действительно могут прибегать к их использованию, и существенная часть подсекты может признавать их необходимость, но это не означает, что они позволят узнать об их существовании другим Сородичам или даже другим анархам.

Всё дело в восприятии. Анарх-барон (или другая важная шишка), который замашками слишком сильно напоминает члена Камарильи, быстро лишится поддержки своих собратьев по секте, а то и окажется осаждён наиболее кровожадными из них. Вы можете быть шерифом баронессы Роупер во всём, кроме звания – но вам однозначно лучше представляться её «партнёром», если вы не хотите проблем. Лидеры анархов хорошо знают, что существенную часть поддержки им оказывают молодые, горячие кровососы, которые ещё не осознали, что Не-жизнь – это нечто большее, чем выжигание всего подряд. Пока до них это не дошло, лидеры движения предпочитают не шокировать их сообщением о том, что на самом деле присматривают за ними ничуть не менее пристально, чем старейшины Камарильи.

Бароны

На самом деле это всего лишь универсальное название, обычно используемое анархами. Согласно наиболее простому толкованию, барон – не более чем эквивалент Князя в движении анархов. Анархи, – по крайней мере, те из них, что были достаточно умны и накопили некоторый опыт, а не закончили свои ночи на колу или под первыми лучами солнца, – знают, что любая территория, на которой обитают хотя бы несколько Сородичей, нуждается в ком-либо, кто будет её контролировать.

Даже здесь всё зависит от восприятия. Выбор термина «барон» не случаен. В феодальном обществе король всесилен – и Князь лишь немногим менее могуществен. В свою очередь, барон – скорее местный лорд, землевладелец, то есть тот, кто может управлять нижестоящими, но при этом едва ли обладает неограниченной властью. Титул был выбран именно по этой причине: он намного менее «абсолютичен», чем княжеский.

Среди анархов встречаются такие, которым кажется, что любой намёк на феодальное общество неприемлем, и соответствующую должность лучше обозначать более современным термином – «губернатор», «президент» и так далее. Однако старейшины секты настаивают именно на варианте «барон». Они заявляют, что в предлагаемых титулах «нет благородства», но на самом деле причина заключается в том, чтобы не возникало путаницы с должностями и институциями смертных. Многие старые анархи не очень-то уверены в том, что молодняк достаточно умён, чтобы различить их между собой.

Бароны-анархи, как правило, не устанавливают в своих владениях каких-либо строгих правил; они вынуждены избегать диктаторского поведения по отношению к своим подчинённым. Вместо этого большую часть времени они проводят, разбирая конфликты и споры между Сородичами, ведя переговоры с другими местными лидерами (как из движения, так и из других сект) и следя за соблюдением Традиций – анархи не столь глупы, чтобы навлекать на себя гнев мира смертных, так что некоторым правилам обязаны подчиняться даже они.

Проблема, с которой сталкиваются бароны при разборе тяжб и споров, состоит в том, что затронутые стороны редко приходят к ним по собственной инициативе. Если два Сородича ведут между собой борьбу за контроль над фирмой, над улицей, над клочком территории или даже над привлекательным смертным, барон должен быть в курсе ситуации и вмешаться, пока дело не приняло серьёзный оборот. Безусловно, порой случается, что анархи сами приходят к барону с прошениями, но это происходит лишь тогда, когда конфликт вступил в решающую стадию, и разобраться с ним своими средствами оказалось невозможно.

Бароны могут попытаться предотвратить подобные конфликты, прежде чем они разгорятся. «Посоветовав» вновь прибывшему в город Сородичу открыть свою лавочку именно в этом квартале, а не в соседнем, барон может ликвидировать конфликт ещё до того, как возможные противники встретят друг друга. Однако такие предложения должны высказываться в очень обтекаемых выражениях, и барон обязан позаботиться о том, чтобы с удобством разместить новоприбывшего на своей территории. Ведь анарх, который думает, что ему запретили приближаться к определённому месту, или уверен, что получил наихудший домен в городе, может поднять немало шума просто назло барону.

Чаще всего барон оказывается вовлечён в дело лишь тогда, когда оно приобретает совершенно отвратительный оборот, и это означает, что его работа заключается в принуждении к порядку не реже, а то и чаще, чем в посредничестве. Это опасная позиция для члена фракции, мечтающей о мировой революции. Не один барон был

свергнут, когда проявил малейший признак фаворитизма или нечестности. Анархи не терпят злоупотребления властью, и неважно, кто эту власть представляет.

Таким образом, на практике барон является Сородичем, на котором лежит вся та же самая ответственность, что и на Князе, но который не имеет соответствующих регалий. Он не может рассчитывать на уважение, которое внушает титул Князя, потому что не имеет соответствующей силы. Вдобавок к тому, что у барона меньший политический вес, чем у Князя, он не обязательно старейший или наиболее могущественный Сородич региона. Анархи верят в систему, вознаграждающую заслуги, и это значит, что лучший администратор города (и, соответственно, лучший барон) может быть семидесяти лет от роду и казаться слабаком по сравнению с безжалостным Князем соседнего города, в последний раз видевшим солнце три века назад.

Если для того, чтобы контролировать толпу вампиров, которые не хотят, чтобы ими управляли, нужно очень много работы, но это не приносит никаких личных привилегий, какой Сородич в здравом уме возьмётся за это дело?

Ответ довольно неожидан: тот, который уверен, что сможет таким образом сделать что-то хорошее. Эта позиция совершенно нетипична для остальной Камарильи и абсолютно незнакома Шабашу. Так или иначе, истина такова: многие бароны анархов занимают эту должность потому, что чувствуют себя ответственными за состояние секты и достижение её целей. Не ради личной славы (которой они толком не добиваются), не ради власти над Сородичами (которой они получают ещё меньше), но из подлинного чувства гражданского долга, которое большинство вампиров утрачивают вместе с половым влечением.

Это, вкупе с его немногими другими добродетелями, объясняет, почему движение анархов может выжить, несмотря на все препятствия и обилие врагов. Другие могут думать об этом всё что угодно, но движение действительно отстаивает свой идеал, ради которого готовы работать почти все члены секты.

С другой стороны, некоторые бароны добиваются этого поста, желая с его помощью получить какую-то власть в секте. Это не самое эффективное средство и не самая устойчивая позиция для достижения цели (по сравнению с титулом Князя в Камарилье), но это лучшее, что движение анархов может предложить. Со стороны такие бароны выглядят почти так же, как их более преданные идее собратья. Они по-прежнему больше времени проводят, утихомиривая и направляя, чем наслаждаясь своими полномочиями или преимуществами. Многие из них используют своё положение, чтобы получать от местных анархов дары и услуги, поскольку такая сеть услуг часто оказывается единственной персональной выгодой, которую барон может извлечь из своего звания. Чаще всего это выражается в том, что исход любого спора решается в пользу той стороны, которая может больше предложить. Анархи не играют в эти игры так же усердно, как вся Камарилья, но отказ от выплаты долга среди них сильно портит репутацию.

Баронство

Значит, если барон – более или менее аналог Князя, то баронство – аналог княжеского домена, верно?

Ну… более или менее.

Есть некоторые исключения, – в частности, среди старейших Князей Европы, – но в основном титул Князя в современные ночи используется для обозначения Сородича, объявившего своим доменом весь город. В подавляющем большинстве случаев власть Князя заканчивается за пределами его города или, по крайней мере, агломерации, а в любом другом месте она достаточно условна.

Баронства – территории с менее чёткими границами. Когда анархи говорят о бароне, они в самом деле могут назвать его или её, например, «Джеральдин Роупер, баронесса Сан-Бернардино», но это будет упрощением. На практике баронство простирается ровно настолько, насколько местные анархи признают власть барона (или насколько их «убеждают» в этом). Чем дальше барон удаляется от центра своего влияния, тем меньше уважения ему выказывают (у анархов это ещё более явно, чем у Князей Камарильи). Лишь изредка случается, что влияние барона простирается на весь город. Пригороды, в большинстве случаев, остаются совершенно ничейными, и барон берёт их под свой контроль только тогда, когда ситуация там совершенно точно нуждается в урегулировании.

На самом деле не редкость, когда в одном городе есть два барона, каждый из которых имеет свою компетенцию. Порой эти двое становятся соперниками, борющимися за территорию. Чаще, однако, они работают вместе, понимая, что каждый из них необходим для нормального функционирования баронства. Это, опять же, почти незнакомая двум другим сектам практика; правда, утопия вряд ли возможна среди Сородичей, и ссоры между баронами случаются нередко.

Эмиссары

В общем-то, это неформальный титул; эмиссары могут также называться послами, герольдами, а самые циничные члены секты зовут их не иначе как «расходными материалами». Движение анархов со всех сторон окружено врагами или, по меньшей мере, соперниками. В большинстве городов анархи существуют бок о бок с Сородичами Камарильи. На западном побережье Свободное Государство продолжает отстаивать свою независимость, но уже потеряло часть своих владений, вошедших в состав катаянского Нового Будущего Мандарината. Странствующие котерии иногда забираются в самую глубь территорий Шабаша, и у них не остаётся права на ошибку – как и возможности убежать.

Странно и смешно, но некоторым анархам приходится идти к представителям других сект с оливковой ветвью, торговаться, договариваться, играть в дипломатию – иначе движению не выжить.

Обычно эмиссары назначаются баронами, хотя иногда их выбирают открытым голосованием (в городах, где нет баронов, или в странствующих котериях, не имеющих явного лидера). Некоторые анархи просто хорошо подходят на эту должность и обнаруживают дипломатический талант. Работа эмиссаров состоит в том, что они приходят к лидерам других сект и пытаются убедить их в том, что в их интересах помочь анархам – или хотя бы оставить движение в покое.

Неудивительно, что их называют «расходными материалами».

Задачу эмиссаров осложняет то, что им приходится практически полностью полагаться на свои навыки красноречия, поскольку им особо нечем обмениваться. Посланник Князя Камарильи или епископа Шабаша говорит от имени своего господина и обычно имеет право заключать сделки или хотя бы может быть уверенным, что его требования достигнут нужных ушей. Эмиссарам анархов в лучшем случае повезёт, если их прикроет барон. Многих не прикрывает никто, так что им порой приходится говорить от имени бродячей стаи молодых Сородичей, которых большинство старейшин заранее ненавидят просто за их сектовую принадлежность и новомодные привычки.

Даже те эмиссары, которые действуют по поручению барона, мало уполномочены на сделки. У баронов нет того влияния на свои территории, какое есть у Князей, и они не могут принудить Сородичей своего домена соблюдать какое-то соглашение, с которым те не согласны. Чаще всего лучшее, на что может надеяться эмиссар – это уступки, на которые старейшина пойдёт в

обмен на личные услуги от самого посла, а тот, от чьего имени посланец говорит, поможет ему оказать эти услуги или возьмёт их на себя.

До сих пор эмиссарам чаще всего поручают договориться с Князьями или другими старейшинами Камарильи. Пусть анархи и держатся особняком, они остаются частью Башни; кто-то должен заботиться об их интересах, а сами старейшины, разумеется, не имеют для этого стимулов. В городах Камарильи задача эмиссаров чаще всего состоит в защите других анархов, которые подверглись наказанию со стороны Князя из-за разногласий в трактовке Традиций. Если допущенное нарушение относительно невелико, большинство Князей легко отпускают провинившегося, подвергнув его минимальному наказанию. Если эмиссар достаточно убедителен и предлагает выгодную сделку в виде персональной услуги, тоже есть вероятность успеха (нередко эмиссар, если ему это позволяют, сначала встречается с обвиняемым и договаривается с ним о том, что *он*, обвиняемый, будет должен услугу *ему*, эмиссару; это даёт посланнику возможность впоследствии переложить исполнение долга на того, из-за кого он этим долгом обзавёлся).

Если проступок серьёзен, эмиссару приходится проявить всё своё красноречие, чтобы добиться освобождения товарища. Некоторые эмиссары приобрели примерно такую же репутацию, какой в смертном обществе пользуются лучшие адвокаты, и им приходится нередко разъезжать по всей стране, защищая какого-нибудь особенно важного для движения анарха от какого-нибудь особенно разгневанного Князя.

Многим эмиссарам, особенно на западном побережье, в бывшем Свободном Государстве, поручают договориться с Катаянами из Нового Будущего Мандарината. Местные анархи, не находящиеся под властью Мандарината, крайне напуганы вторжением Катаянов, хотя на данный момент конфликт сводится лишь к противостояниям в отдельных городах.

К сожалению, посланники анархов немногого могут добиться от Катаянов. Они слабо себе представляют, кем те вообще являются, поэтому предлагать этим существам сделки практически бесполезно. Азиатские Сородичи, кажется, не ведут никаких политических игр, которые анархи могли бы распознать. Анархи даже не могут представить себя как врага, с которым нужно вести переговоры (в отличие от Камарильи), потому что их слишком мало, чтобы они являлись существенной угрозой для Катаянов. По сути, посольства анархов в Мандаринат носят чисто символический характер, – если Катаяны почувствуют, что к ним относятся с уважением и признают их права, может быть, они оставят в покое остальные территории?.. – или же служат предупреждениями.

Реже всего эмиссаров отправляют к Шабашу. Это нередко самоубийственные миссии. Анархи, несмотря на все их лозунги и размахивания кулаками, формально остаются частью Камарильи, и опытные шабашиты это знают. Порой бывает, что у сообщества анархов есть предложения к Мечу Каина или странствующая котерия надеется откупиться от Шабаша чем-то более ценным, чем собственное витэ – в таких случаях грамотный переговорщик со стальными нервами просто необходим. Правда, никто в здравом уме на это не подпишется, и многие анархи, прежде яро ратовавшие за «общее дело», внезапно вспоминают, что у них есть срочные дела, когда барон начинает подыскивать добровольцев для такой миссии.

О, какая запутанная сеть…[2]

Отдельные эмиссары анархов поддерживают практику оказания персональных услуг в обмен на рассмотрение своих прошений в пользу секты. Среди анархов ходят городские легенды об эмиссарах (особенно о Малкавианине Шоне Райсеке, но и о многих других), которые заключили сделки со столькими Князьями и старейшинами Камарильи, что ни один не решается потребовать ответной любезности.

Судя по всему, повествует эта история, Райсек заключил сделки со столькими соперничающими между собой старейшинами, что каждый из них преисполнился страха относительно того, что Малкавианин может рассказать о его планах остальным. До тех пор, пока никто не требует ответной услуги, все в безопасности. Но стоит одному старейшине признать сделку, как все остальные запаникуют, решив, что сведения об их делах – часть того долга, уплаты которого требуют от Райсека, и сделают то же самое. Поэтому Райсек и подобные ему, неся на себе десятки, если не сотни, невозвращённых долгов, никогда не сталкиваются с требованиями вернуть хотя бы самый малый из них.

Конечно, каждый знаток подобных интриг может обнаружить в этих историях массу ошибок. Тем не менее, большинство анархов верят в их истинность; неизвестно, есть ли за этими легендами правда или же это просто высказанные вслух желания некоторых неонатов. По меньшей мере, кое-какая основа у этих историй имеется. Архонты Камарильи и впрямь выслеживали анарха по имени Шон Райсек, располагавшего обширными связями, пока он не сумел оставить их с носом и скрыться; в последний раз его видели в ночи, непосредственно следовавшие за созданием Нового Будущего Мандарината.

[2] Известная в англоязычном мире цитата из поэмы Вальтера Скотта «Мармион»: “Oh, what a tangled web we weave // When first we practise to deceive!”, т.е. «О, какую запутанную сеть мы плетём, // Когда впервые берёмся обманывать!». – *Прим. перев.*

Чистильщики

Сами бароны предпочитают называть вампиров, занимающих эту должность, осведомителями или даже контролёрами, но большинство анархов используют термины «чистильщик», «проктор», «шерлок» или даже «счетовод». Такое разнообразие названий, многие из которых почти комичны, определённо свидетельствует о том, что анархи не принимают этот чин всерьёз. Это так, но ко всем насмешкам на самом деле примешивается весьма немалая толика страха перед такими вампирами.

Бароны территорий, занятых анархами, не очень-то преуспевают в том, что касается Традиции Гостеприимства. Хорошо, если барон знает хотя бы половину тех Сородичей, которые на данный момент находятся в его домене. Некоторые бароны принимают ситуацию как должное, но другие разработали службу осведомителей, чтобы устранить эту проблему.

Работа чистильщиков проста. Они часто наведываются в Кормушку, в пригороды, в ночные клубы – словом, в любые места, которые могут привлечь Сородичей, особенно молодых и недавно прибывших в город. Чистильщики наблюдают, фиксируют имена, запоминают лица, а когда возможно – также способности, привычки, клановую принадлежность и любые другие приметы Сородичей. Собранная информация не служит для каких-нибудь гнусных целей: чистильщик просто регулярно докладывает барону об увиденном, чтобы тот хотя бы знал, кто сейчас находится в его владениях.

Неудивительно, что многие члены движения анархов недовольны этим.

Все традиционные возражения сразу вспоминаются, стоит речи зайти о чистильщиках. Это нарушение личной свободы и тайны частной жизни, попытка проследить за тем, кто чем занимается, такая деятельность не отражает подлинных целей движения, да и вообще соответствующую работу следует выполнять в других местах… и всё в том же духе.

Лишь очень немногие анархи озвучивают истинные причины неприязни (и страха), которую им внушают чистильщики. Многим из них независимый Сородич, шныряющий по городским окраинам или сидящий в Кормушке, тщательно записывающий всё о новоприбывших и старожилах, принадлежащих к движению или нет, слишком сильно напоминает наиболее зловещего из полицаев Камарильи.

Да, работа чистильщика совершенно не связана с насилием, но анархов она беспокоит. Что может удержать нечестного чистильщика (или, что ещё хуже, чистильщика, который работает на нечестного барона) от того, чтобы слегка расширить круг своих обязанностей, не только выясняя, кто прибыл в город, но и ликвидируя тех приезжих, которые могут доставить проблемы? Большинство анархов предпочитают не ждать, пока чистильщики станут представлять опасность, и самостоятельно принимают меры. Чистильщики – единственные в иерархии анархов, кто чаще погибает от рук собственных товарищей по секте, а не в сражениях с врагами.

Решение, пользоваться ли услугами «счетовода», остаётся за конкретным бароном, но внутри подсекты нарастают протесты, требующие наложить на такую практику негласный запрет.

Хамелеоны

Это неформальная должность, также обозначаемая словами «бонд» (потому что Бонд. Джеймс Бонд), «крот» и «подводник». Хамелеон, говоря коротко, – это анарх, обладающий некоторым статусом в одной из других сект. В подавляющем большинстве случаев под сектой подразумевается Камарилья, хотя хамелеоны встречаются в Новом Будущем Мандаринате и даже в Шабаше.

Естественно, хамелеоны обязаны быть мастерами притворства, ведь их принадлежность к движению анархов должна оставаться тайной. Их задача в основном заключается в сборе информации, и сведения, поступившие от хамелеонов, спасли Не-жизнь многим анархам, которые рисковали весьма скоро испытать на себе гнев Князей. Тем не менее, обязанности хамелеонов могут расширяться – например, они могут снабжать анархов деньгами и ресурсами или заключать сделки в их пользу, если, конечно, не рискуют при этом оказаться разоблачёнными.

Здесь нужно провести небольшое, но важное разграничение. Хамелеоны – это не просто Сородичи Камарильи или другой секты, которые симпатизируют анархам и тайком пытаются им помочь. Настоящий хамелеон – это анарх, который уже состоял в движении на тот момент, когда добился своего поста в другой секте. Это означает определённую степень преданности общему делу, которой нет у других осведомителей.

Меры предосторожности

Опасность такой работы в том, что иногда (а если говорить начистоту, то почти всегда) хамелеоны попадаются. Лидеры анархов не особенно заботятся о безопасности самих хамелеонов: конечно, лучше, чтобы им удалось скрыться и уцелеть, но ведь они понимали риск, когда принимали такие обязанности. Важнее и опаснее то, что пойманный хамелеон может быть допрошен и способен открыть кое-какую информацию старейшинам.

Как от этого лучше уберечься – обычная тема для дискуссий среди анархов. Самое очевидное решение – в то же время и самое простое: хамелеонам просто не говорят ничего, что они в принципе не обязаны знать. Даже самый лучший дознаватель в мире не сможет вытянуть из своей жертвы информацию, которой та не владеет.

Другой способ состоит в том, что хамелеон добровольно становится объектом Доминирования или другой промывки мозгов. Параноидальные лидеры анархов стирают их воспоминания, внушают необычайную устойчивость к допросам и прибегают к любым другим трюкам, которые могут защитить хамелеонов – и анархов в целом – от Сородичей той секты, куда они проникают.

Проблема здесь, конечно, в том, что старейшины остальных сект обычно старше и сильнее Поколением, чем анархи, поэтому они обычно лучше них разбираются в Доминировании. Долгие дознания часто сокрушают такие меры предосторожности; изредка анархам удаётся спланировать или даже осуществить побег, но в большинстве случаев попытки спастись оказываются тщетными.

Могут рассматриваться (а в уникальных случаях – и применяться) также и другие, более радикальные способы. Большинство анархов не полагаются на Узы крови – использование Уз противоречит всем их убеждениям и сделало бы их не лучше Камарильи. Отдельные экстремисты как-то предлагали нечто вроде пояса шахидов для хамелеонов, но эту идею тоже сразу отвергли: сколь бы преданными общему делу они ни были, они остаются Сородичами, а Сородичи не расстаются с Не-жизнью так легко.

Убеждения анархов

Кое-кто может сказать, что пытаться определить убеждения «типичного анарха» – самое безнадёжное занятие, какое только можно придумать. В конце концов, все анархи – индивидуалисты, в этом их суть. Так могут ли вообще у них быть «типичные убеждения»?

Могут. Анархи в самом деле индивидуалисты… как и все остальные. Конечно, не все представители движения анархов мыслят одинаково, но в большинстве сво-

ём вступили в него по схожим причинам, и многие придерживаются схожих взглядов. Так что можете считать написанное ниже некими обобщениями. Их нельзя распространять на всех анархов, но они достаточно универсальны, чтобы выражать точку зрения большей их части – если и не буквально, то хотя бы в том же духе.

Камарилья

Движение анархов существует исключительно потому, что Камарилья предоставляет ему цель и (относительно) безопасное убежище, благодаря наличию которого эту цель можно преследовать. Малая секта во многом контролируется основной. Анархи действительно мечтают создать более справедливую систему общества Сородичей, а в какой-то степени даже хотят сформировать среди Немёртвых свою административную систему, но они во многом продолжают вдохновляться своим желанием перестроить уже существующую структуру. Мудрые анархи, так или иначе, признают, что это должно быть сделано изнутри, а не извне, поскольку Камарилья не только обеспечивает строительный материал для будущего общества анархов, но и оберегает движение от других, гораздо более опасных врагов. Анархи, которые не столь мудры, чтобы согласиться с этим, возможно, просто игнорируют внешние угрозы.

Анархи, которым на самом деле удаётся добиться какого-то статуса в самой Камарилье, – не обязательно хамелеоны, а просто те, кто преуспел в политических играх в надежде на изменение секты, – сталкиваются с собственным фаустовским искушением. Нередко случается, что анарх впервые по-настоящему ощущает вкус власти и внезапно понимает: «О, так вот что так стремятся сохранить старейшины. Не могу винить их за это…». Наиболее преданным из них удаётся отринуть искушение властью и продолжить работать на благо более молодых Сородичей, но многие оступаются. Некоторые из наиболее жадных до власти карьеристов Камарильи, – бывшие анархи, предавшие движение ради собственной выгоды.

Анархи яростно ненавидят этих перебежчиков, но также выказывают склонность к обвинению Камарильи в их падении, а не винят их самих за безволие. Это просто ещё одна причина, по которой систему нужно изменить – ведь она развращает даже тех, кто вступил в неё с наилучшими намерениями!

Эти отношения с Башней Слоновой Кости, полные любви и ненависти, создают интересную двойственность позиции анархов. Упомяните при них любую отличительную черту Камарильи, и получите в ответ настоящий шквал презрительных высказываний, язвительных насмешек и издевательств. Но стоит появиться какой-то реальной угрозе, вроде недавнего наступления Шабаша на восточном побережье, как анархи мигом окажутся в первых рядах защитников Камарильи и будут сражаться против её врагов.

Князья

Ты всё ещё не понимаешь, да? Я ненавидел Вителя не потому, что он был Князем. Я ненавидел его потому, что он был больным на голову, жадным до власти, качающим права и ущемляющим чужую свободу сукиным сыном.

Ну да, они все таковы. Но вся проблема не в Князьях. Проблема в старейшинах…

Сэмюэль Боуэнс, Бруха, лидер стаи анархов

На самом деле при всём недовольстве анархов существующей общественной системой Сородичей она сама по себе не представляет для них проблемы. Анархи были бы более чем довольны всеми этими Князьями, примогенами и прочей кутерьмой, если бы только были уверены, что самим Сородичам можно доверять и что они реализуют всё правильно. Если бы могущественные Сородичи были способны делиться своей властью и престижем; если бы эта власть доставалась тем, кто больше

всего её заслуживает, а не тем, кто достаточно силён и известен, чтобы прибрать её к рукам; если бы каждый старейшина не был алчным, жадным до власти социопатом – вот тогда система могла бы работать просто отлично.

Провал Камарильи – это неудача Сородичей, а не порядка как такового. Чёрт побери, некоторые наиболее прогрессивно мыслящие анархи даже готовы признать, что это на самом деле даже не вина старейшин, ведь они – просто порождения тех веков, в которых воспитывались. Однако независимо от того, кто ответствен за все эти ошибки, сейчас старейшины таковы. Анархи не могут изменить старое поколение Сородичей, поэтому им придётся искать ему смену.

Это означает, что анархи более чем способны выражать уважение к камарильскому Князю, но он должен заслужить это уважение, а не требовать его. Князь, который хорошо управляет своим доменом, заботится о благополучии живущих в нём Сородичей, отказывается от собственной выгоды и игр в престиж ради блага своего города, заслуживает похвалы со стороны всего сообщества анархов. По крайней мере, заслуживал бы, если бы такой Князь существовал – но пока анархи такого не нашли.

Большинство Князей, конечно же, попадают в категорию «эгоистичных, алчущих власти чудовищ», и анархи давно разочарованы в них. Большинство из них оказались в плену у собственного заблуждения, согласно которому любой Князь (а также примоген и любой другой старейшина, что уж там) заведомо будет соответствовать этому дурному стандарту. Печально, ведь это значит, что даже такому хорошему Князю, бриллианту в навозной куче, будет очень нелегко расположить к себе анархов.

Впрочем, никто пока и не пытался этого сделать.

Архонты

Они символизируют всё то, что мы пытаемся изменить в Камарилье. Они – агенты старейшин и защитники статус-кво. Когда мы наконец добьёмся правильного порядка вещей, они исчезнут первыми.

Кларисса Штайнбурген, Носферату, историк анархов

Да ну их в жопу! Эй, погоди, ты не архонт? Ты в этом уверен? Тогда – ну их в жопу!

Сэмюэль Боуэнс

Анархи обычно записывают большинство официальных представителей Камарильи в ту же категорию, что и Князей. Конечно, это замечательно, если тем удаётся положительно проявить себя – но, как правило, бесполезно. Так или иначе, анархи испытывают крайне своеобразные чувства к архонтам.

Представьте себе радикала шестидесятых годов. Теперь совместите его ненависть к полицейским, к военным, к корпоративной культуре… и вы получите наиболее слабое представление о той степени презрения, с которым анархи относятся к архонтам. Князья поддерживают Традиции; шерифы могут проломить несколько черепов в защиту этих Традиций; чистильщики способны превратить целый квартал в бойню ради соблюдения Традиций; но именно агенты юстициариев и непосредственно Камарильи доставляют анархам больше всего проблем. Именно архонты загоняют анархов вглубь их территорий и доменов, именно архонты безо всяких видимых угрызений совести бьют, сжигают и убивают анархов за малейшие провинности, именно архонты воплощают попытку секты держать в узде молодых вампиров, пока высшие эшелоны власти накапливают всё больше богатств и приобретают всё больше влияния.

После недавней войны за восточное побережье, во время которой архонты и анархи часто сражались бок о бок, некото-

рые представители движения завели совсем другую песню. Они рассказывают об архонтах, – немногих, всего нескольких, – которые на самом деле кажутся достойными, даже честными парнями. Этакие копы, которые и впрямь заинтересованы в охране Камарильи и Сородичей, а не в обретении власти старейшин. Если бы эти архонты могли поставить свою силу на службу делу анархов, движение могло бы обзавестись союзниками и поддержать взгляды тех, кого никогда не любило.

Лидеры анархов до сих пор неохотно ведут дела с этими «хорошими копами», опасаясь, что любые проявления интереса или симпатии могут служить лишь приманкой. Во всяком случае, дискуссии продолжаются, и анархи начали осторожно прощупывать почву, надеясь отыскать кого-то, кто по-настоящему заинтересован в сотрудничестве.

Измена, которой нет прощения

Как бы анархи ни ненавидели архонтов, есть кое-кто, кого они ненавидят больше: архонтов, которые когда-то сами были анархами.

В последние годы всё больше анархов отказались от преданности движению и улизнули обратно под покровительство Камарильи. Некоторые устали постоянно оказываться на стороне проигравших, другие просто решили, что систему нужно изменять изнутри, тогда как анархи, оставаясь частью секты, на самом деле недостаточно в неё вовлечены, чтобы судить о ней здраво.

Большинство анархов так или иначе сталкивались с насилием, – обычно гораздо чаще, чем другие Сородичи Камарильи того же возраста. Некоторые юстициарии обнаружили, что у такого опыта есть свои преимущества, и стали выбирать анархов-перебежчиков своими архонтами (естественно, сперва убедившись, что бывшие агитаторы заслуживают доверия).

Для анархов это худшая форма измены. Одно дело уползти обратно под бок старейшин: это можно понять, хоть и нельзя одобрить. Но присоединиться к полицейской организации Камарильи, обратить свои таланты против тех, кто был твоими братьями и сёстрами – это непростительно.

Пока что боязнь возможных последствий предотвращает попытки анархов предпринять усилие и показать, что может случиться с таким «архонтом-анархом», однако бдительные Сородичи свидетельствуют о том, что внутри движения всё чаще раздаются призывы к активным действиям. Когда какие-нибудь безрассудные неонаты решат перейти от ожидания к делу – лишь вопрос времени. Даже самые опытные анархи не рискуют строить догадки насчёт того, что может случиться, если эти шлюзы окажутся открыты, но совершенно ясно, что ничего хорошего это за собой не повлечёт.

Традиции и догмы

Отождествление анархов с анархистами – распространённое заблуждение. Я не анархистка и не возражаю против общества, в котором есть свои законы. Просто они должны быть не такими, как сейчас.

Кларисса Штайнбурген

Анархи отвергают само понятие контроля со стороны старших. Возможно, правительство «народа, народом и для народа» – это изобретение смертных, но это именно то, к чему стремятся анархи в рамках сообщества Сородичей. Грубо говоря, анархи не хотят разрушать Камарилью – лишь свергнуть власть старейшин, управляющих ею.

Безусловно, можно утверждать, что именно правление старейшин суть основа Камарильи, и одно без другого невозможно, но анархи на это не купятся.

Сородичи или Каиниты?

Ряды анархов недавно разделил сравнительно незначительный, но весьма искренний спор (как будто им больше не к чему придраться…). Небольшая, но постепенно увеличивающаяся часть представителей движения отказалась от традиционного термина «Сородичи» и стала обозначать потомков Каина обычным среди шабашитов словом «Каинит».

В этом, настаивают они, нет никакого злого умысла против Маскарада. В конце концов, они ведь не употребляют это слово на людях. Его использование скорее отражает отмежевание от древних убеждений старейшин Камарильи. Термин «Сородич» распространился потому, что старейшины считали слово «вампир» чересчур вульгарным. Некоторые анархи настаивают, что такое мнение сложилось в те времена, когда все телесные функции и выделения, в том числе кровь, часто считались нечистыми, и даже разговоры о них табуировались. Если Каиниты хотят сохранить человечность в современные ночи, они (именно они сами, отнюдь не смертные) должны осознать, кем являются.

То, что старейшин Камарильи раздражает употребление слова «Каинит» вместо термина «Сородич», – конечно, жалкое преимущество, и оно не добавляет успеха усилиям тех анархов, которые хотят сделать его общеупотребительным внутри секты.

Традиции

Формально оставаясь частью Камарильи, движение анархов хотя бы на словах чтит Шесть Традиций. Однако анархи немного иначе смотрят на эти законы, нежели окостенелые старейшины, и подчиняются баронам-анархам совсем не так, как владетелям камарильских доменов.

Первая Традиция: Маскарад

По этому поводу, по крайней мере, разногласий нет. Подавляющее большинство анархов полностью признаёт важность поддержания этой иллюзии. Хоть мало кто из них настолько стар, что помнит ночи Инквизиции, в массе своей они – порождения современного мира, и им хорошо известно, на что способно нынешнее вооружение.

По правде сказать, юные анархи порой вольно трактуют пределы нарушения Маскарада. Многие из них продолжают поддерживать контакт с теми, кто был им дорог до Становления, и некоторые зашли так далеко, что открыли свою истинную сущность тем, кому доверяют. Такая практика крайне осуждается более старыми и мудрыми Сородичами, и встречается нечасто. Тем не менее, это лишь вопрос времени, когда такой молодой анарх разговорится не с тем, с кем следовало бы – с кем-то, кто не только перескажет эту историю другим, но и убедит их поверить в неё.

Серьёзное нарушение Маскарада – одна из тех немногих вещей, которые могут заставить даже самого яростного бунтаря-анарха работать рука об руку с наиболее старомодными старейшинами Камарильи. Только настоящий идиот (или сумасшедший) не способен осознать опасность, которую влечёт за собой подобное происшествие.

Вторая Традиция: Домен

Насчёт этого анархи не особенно беспокоятся. Они предпочитают оказывать лидерам Сородичей то уважение, которое они заслужили своими действиями и политикой, и они не станут уважать кого-то только за то, что это старейший Сородич города или самый суровый правитель во всей округе. Большинство из них понимают, что это правило имеет и обратную силу, и не требуют от окружающих, чтобы те выказывали им почтение, которого они не заслужили. Эта позиция в большей степени, чем всё остальное, приводит к проблемам между анархами и местными Князьями во многих городах Камарильи. По той же причине бароны предпочитают не использовать всю власть, которой располагают.

Умные анархи скрывают свою неприязнь хотя бы под тонким покровом вежливости, когда находятся за пределами своей территории. Менее умные поднимают шум и гам в Элизиумах, рисуют граффити на стенах убежища Князя, а иногда даже поджигают здания, принадлежащие местным старейшинам… и в результате часто оказываются нанизанными на когти чистильщиков. Такое поведение может обеспечить им некоторую долю уважения со стороны их более осмотрительных собратьев, но нужно отметить, что умные анархи предпочитают вести себя тихо и благодаря этому сохранять Не-жизнь, чтобы иметь возможность и дальше помогать тем, кто до сих пор «носит старейшинам косточки».

Третья Традиция: Потомство

Если и есть настоящий повод для разногласий между разными группами анархов, то вот он. Среди масс распространено мнение, согласно которому старейшины Камарильи поддерживают эту Традицию лишь для того, чтобы перевес оставался на их стороне. Когда «старики» карают смертью за создание потомства всех, кроме себя самих, они тем самым удостоверяются, что молодняк не вырастет настолько, чтобы угрожать им. Для многих неонатов свобода создания потомства – главное право. Некоторые присоединились к движению анархов лишь потому, что хотят свободно выбирать, когда, где и кому давать Становление.

Проблема, конечно, в том, что бароны и другие лидеры движения могут видеть дальнейшие перспективы развития этой ситуации. Им понятно, что «контроль рождаемости» всё же необходим, не говоря уж о том, что для определения пригодности кандидата к Становлению нужно нечто большее, нежели желание ослеплённого похотью неоната. Если не будет никаких ограничений, территории анархов быстро окажутся перенаселены беспечными, неконтролируемыми толпами неонатов, не имеющих ни малейшего представления о сообществе Сородичей и ни малейшего осознания того факта, что от охотников нужно держаться подальше, пока они не спалили всех детей Каина к чертям.

К сожалению, пока не удалось найти способ донести эту мысль до молодняка. Большинство людей (и вампиров) не любят, когда им говорят, что их суждениям не доверяют. Любая попытка баронов заставить соблюдать Третью Традицию силой встретила бы яростное сопротивление со стороны большей части членов секты, и в то же время без этого в недалёком будущем анархов ждут крайне разрушительные последствия, вплоть до явного нарушения Маскарада. Если бы Камарилья осознавала всю опасность этой ситуации, она бы, наверное, уничтожила подсекту подчи-

стую, а не считала её идеологическим оппонентом, как сейчас.

Спящие Патриархи

Хотя большинство анархов издеваются над верой шабашитов в существование Патриархов (как и вся Камарилья, они считают историю о Старцах не более чем мифом), есть среди них и те, кто не столь уверен, что шабашиты тревожатся попусту. В частности, среди анархов, интересующихся оккультизмом, возникло и окрепло подозрение, что даже если Патриархи не проснутся, однозначно грядёт некое потрясение. Причин для таких мыслей предостаточно – кровавая звезда на небе; странные слухи, распространяемые анархами-Гангрелами; появление по-настоящему слабокровных Сородичей; убийственное безумие, недавно поразившее клан Равнос…

Некоторые даже перешли на сторону Шабаша – не из большой любви к этой секте, а потому, что хотят быть во всеоружии, когда начнётся нечто по-настоящему плохое. Другие решили самостоятельно исследовать эти феномены. Их изыскания не дали особых результатов, но они отметили явное совпадение: все эти странные события произошли за пугающе короткий промежуток времени, буквально за несколько лет. Этот факт вызывает у них беспокойство, но, к сожалению, анархи не располагают ресурсами (ни денежными, ни оккультными), которые могли бы позволить проследить за развитием ситуации. Кое-кто предлагал обратиться за помощью к Камарилье или даже, упаси боже, напрямую к Тремерам – но они в курсе, что Чародеи и без того точно знают обо всех их занятиях.

Четвёртая Традиция: Ответственность

Меньшая часть членов секты хочет полностью отменить эту Традицию. В обществе, основанном на свободе личности и меритократии, один Сородич не может нести ответственность за действия другого. Разве суд смертных отправит в тюрьму женщину за то, что её сын застрелил полицейского? Тогда почему сир должен страдать за грехи своего потомка?

Но большинство анархов признают необходимость порядка, и особенно это касается самых молодых. Они не обязательно считают, что сир должен наказываться за проступки потомка, но они, по крайней мере, согласны, что тот Сородич, который плохо выбирал Дитя для Становления, отвечает за то, чтобы исправить последствия его действий. Пока кровосос готов принимать такую ответственность и, если необходимо, остановить своё Дитя и наказать его, большинство баронов согласны отпустить неудачливого сира без каких бы то ни было последствий для него.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Домен – лицевая сторона монеты, Гостеприимство – оборотная. Анархи вполне рады представиться тому барону или Князю, которого уважают, но не чувствуют никаких угрызений совести перед теми, кого ни во что не ставят (ну, если они уверены, что это им сойдёт с рук – знаменитого своей свирепостью чистильщика бывает достаточно, чтобы загнать анархов в Элизиум, вне зависимости от их чувств к Князю).

Можно было бы ожидать, что анархи будут чаще представляться баронам, своим собратьям по секте, чем Князьям Камарильи, но на самом деле это не вполне верно. Вообще-то большинство анархов действительно уважают баронов больше, чем Князей. Но по той же причине они знают, что среднестатистический барон намного менее печётся о правилах и законах, и они могут избежать визита к нему без последствий. Со своей стороны, бароны предпочитают, чтобы их товарищи представлялись им, приезжая в их домены, но они в курсе, что принудить к этому анархов, не породив уйму проблем, нереально, и это того не стоит. Некоторые полагаются на информацию, собранную чистильщиками, но остальные просто отмахиваются от этой проблемы и вновь возвращаются к своим делам.

Шестая Традиция: Уничтожение

Анархи охотно следуют этой Традиции… обычно. Секта не одобряет баронов,

которые приговаривают к казням без веских на то причин; это вам не Камарилья, где Князь может позволить себе какую-нибудь чушь вроде «Он оскорбил меня! Обезглавить его!». До тех пор, пока анархи верят, что их лидеры никого не казнят и не объявят Кровавую охоту, если только обвиняемый не виновен в по-настоящему тяжких преступлениях, они согласны следовать за бароном в тех ситуациях, когда Окончательная Смерть в самом деле необходима.

С другой стороны, некоторые анархи не хотят дожидаться решений лидеров. Если Сородич совершенно точно виновен в преступлениях против секты, против своих товарищей-анархов или против Маскарада, суд Линча становится законом ночи. «Его нельзя было оставлять в живых» – нормальное обоснование убийства в глазах многих, и они вполне согласны взять весь труд на себя. Баронов это не очень-то радует, но нет реального способа уберечь свой домен от нарушений Шестой Традиции, поэтому обычно они спускают их на тормозах (до тех пор, пока жертва не была важной персоной – тогда приходится показать пример).

Важно отметить, что всё это не оправдывает (по крайней мере, обычно) бессмысленное насилие. Когда происходит что-то в этом духе, практически всегда на то есть веская причина – или же линчеватели искренне верят, что эта причина существует. Даже наиболее буйные анархи держат в узде свои разрушительные наклонности, находясь на своей территории, а не во владениях Камарильи.

Нынешние ночи

Хрена с два я позволю этим мудакам из Шабаша уничтожить Камарилью сейчас. Никто не имеет права сносить Башню, кроме нас!

Для тебя это всё по-дурацки звучит, да? Но ты же ни хрена не знаешь, правда?

Сэмюэль Боуэнс

Часто создаётся впечатление, что в нынешние ночи Камарилья балансирует на острие ножа, и положение анархов не менее шатко. Одно время казалось, что война за восточное побережье может развиваться лишь в одном направлении; первые успехи Шабаша, как верилось многим, доказали, что вскоре Камарилья достигнет наислабейшего положения в Северной Америке со времён Войны за независимость. Особенно пессимистичные пророки предсказывали падение всей секты на континенте. И анархи, как все прочие, приняли это к сведению. Поначалу казалось, что Башня Слоновой Кости пошатнулась, и будущей утопии движения анархов уже не суждено сбыться.

Естественно, Камарилья показала клыки и даже отвоевала Нью-Йорк у Шабаша (анархи крайне заинтересованы в развитии вновь зарождающегося в этом городе сообщества Не-мёртвых). Но недавние испытания заставили лидеров движения призадуматься. Большинство из них, даже те, кто поддерживал силовые методы социальных преобразований, изменили тактику.

В Камарилье немногие заметили изменения. Анархи по-прежнему причиняют массу хлопот, разевая рты в самый неподходящий момент, портя ценную собственность и – изредка – убивая уважаемых старейшин.

Что анархи стали делать по-другому, так это выбирать цели. Города, граничащие с территориями Шабаша, теперь реже подвергаются их атакам, и если дело доходит до насилия, то анархи нападают лишь на тех Сородичей, которые не принимали особого участия в защите города. В городах, удалённых от линии фронта, анархи атакуют только старейшин, которые особенно непреклонны в своей ненависти и презрении к молодняку. Старейшин, продемонстрировавших хотя бы малую толику готовности к переговорам, не трогают.

И эти перемены касаются не только самых агрессивных членов секты. Полити-

чески подкованные анархи заключают столько сделок и соглашений, как никогда прежде, порой идя на переговоры со старейшинами, которых пару лет назад избегали, словно солнечного света. Всё движение стало проявлять активный интерес к договорам, и не только между своими членами, но и с чужаками. Эмиссаров стало в разы больше, чем было до войны на восточном побережье, и не один старейшина оказался ошеломлён внезапной готовностью анархов пойти на компромисс… ну, кое в чём.

Анархи осознали, что больше не могут позволять себе ослаблять Камарилью. Теперь их усилия направлены на то, чтобы подтолкнуть Башню в нужном направлении, а не на создание беспорядков в надежде привлечь внимание. Это небольшая подвижка, и нет уверенности, что она окажется эффективной. Но, по меньшей мере, анархи относятся к опасностям нынешних ночей серьёзно, – а старейшины, кажется, ещё не способны на это.

Шабаш

Было время, – и не так давно, – когда складывалось впечатление, будто анархи и Шабаш созданы друг для друга. Анархи боролись за свободу от угнетения старейшинами Камарильи, а Шабаш предлагал освобождение в виде разрывающего Узы Братания. Обе секты были намного более агрессивны, чем Камарилья, и обе, казалось, были готовы принять свою нечеловеческую сущность.

А потом анархи как следует присмотрелись к тому, что на самом деле представляет собой Шабаш.

Они вовсе не предлагают свободу – лишь иную форму рабства. Братание, может быть, предоставляет несколько более просторную клетку, чем Узы, но всё равно это не более чем новый поводок. Навязанная преданность фанатическому идеалу ничем не лучше служения древнему чудовищу, к тому же этот фанатический идеал предполагает восхваление всех самых худших проявлений природы Сородичей. Шабашиты не просто признают свою нечеловеческую суть – они превозносят её, обращаясь со смертными хуже, чем с рабами. Конечно, даже Сородичи Камарильи говорят о смертных как о «скоте», но они хотя бы не восторгаются массовыми убийствами. Разве могут анархи претендовать на равенство с более могущественными Сородичами, если они со своими подчинёнными, даже со смертными, обращаются так, как никогда бы не позволили обращаться с собой своим старейшинам?

Не говоря уж о «священной войне» Шабаша против Патриархов. Эй, парни, почему бы вам не пойти воевать с динозаврами? Ах да, они же *вымерли*! Вот облом!

В нынешние ночи анархи в подавляющем большинстве яростно противостоят Шабашу и всем его целям. Как было сказано выше, они в итоге признали, что Камарилья, несмотря на все свои недостатки, – их дом, который необходимо защищать. Шабашу больше не завидуют, ему не подражают, как делали когда-то. Теперь Шабаш – враг.

К несчастью, малая часть анархов, до которых это ещё не дошло (или которые отказываются это принять), всё ещё существует. Для некоторых зов Меча Каина слишком громок, чтобы его игнорировать. Секта, в которой старейшины никогда не посадят тебя на Узы, где ты не обязан соблюдать грёбаные Традиции или цацкаться со смертными, прикрываясь дурацким Маскарадом, в которой каждый Каинит имеет целью вечную Не-жизнь… Всё это достаточно привлекательно для многих бестолковых неонатов, оказавшихся среди анархов. Некоторые просто мечтают и говорят об этом, но никогда не решаются на последний шаг. Скудный, но стабильный приток анархов в Шабаш, тем не менее, действительно происходит. По сути, анархи остаются одним из главных ресурсов для пополнения рядов Чёрной Руки, пусть и в меньшей степени, чем в прошлые ночи.

Это не означает, что движение анархов не вступает в мирные контакты с Шабашем. Небольшие группы анархов существуют в шабашитских городах. Большую часть времени они предпочитают сидеть тихо и не высовываться. Некоторые, однако, активно работают против Чёрной Руки, пытаясь подорвать Шабаш изнутри на его собственной территории. Большинство анархов всё же намного менее отважны (или безбашенны), поэтому обитают в доменах Шабаша только потому, что им больше некуда податься.

Почти для всех таких анархов Нежизнь безрадостна. Камарилья может сильно раздражать своим «Ты с нами, хочешь того или нет», но всё же она гораздо симпатичнее Шабаша, который заявляет: «Если ты не на сто процентов с нами, ты враг, так что мы разорвём тебя на куски и поглотим твою душу». Анархи, обитающие в городах Шабаша или их окрестностях, быстро учатся оставаться незамеченными и неплохо имитировать основные привычки и ритуалы шабашитов, так что при невнимательном досмотре им легко удаётся сойти за своих.

Отдельные бродячие котерии анархов получают удовольствие от более тесного общения с кровожадной сектой. Меч Каина всегда рад получить информацию или услуги от вампиров, имеющих свободный доступ в домены Камарильи, да и сами анархи совсем даже не против получить поддержку Шабаша во время войны с кем-то из наиболее отвратительных старейшин Камарильи. Котерии анархов и стаи Шабаша на удивление хорошо сотрудничают, когда у них внезапно обнаруживается общая цель. Такие случаи встречаются всё реже, в свете недавней войны и в силу того, что анархи стали более тщательно выбирать цели своих атак; и всё же довольно часто анархи и шабашиты воздерживаются от того, чтобы нападать друг на друга, едва увидев. Старейшины Камарильи нередко пребывают в уверенности, что Шабаш и анархи на самом деле поддерживают более тесные связи, чем кажется – и это заблуждение лишь ускоряет извечный круговорот ненависти и страха между анархами и старейшинами.

Новый Будущий Мандаринат

И Камарилья, и Шабаш предпочитают не обращать на Мандаринат никакого внимания, пока это возможно. До сих пор он не производил впечатления серьёзной угрозы. Катаянов и их союзников-Сородичей, кажется, пока устраивает их нынешнее положение и владения – узкая полоска земли на западном побережье. Реальной опасности с их стороны нет: Камарилья, конечно, легко могла бы покончить с ними, вместо того чтобы откупаться, если бы в настоящий момент Башню Слоновой Кости не занимали более насущные дела. Если бы Катаяны подали хоть какой-нибудь знак сближения с одной из главных сект, обе они немедленно приняли бы меры. До тех пор, пока этого не случилось, Камарилья и Шабаш рассматривают Мандаринат как местную аномалию, не более того.

Чего не скажешь об анархах. Резкие, даже враждебные мнения о Мандаринате характерны для всего движения, но разные фракции анархов не могут прийти к согласию в том, какое из них должно стать общим для всех.

Некоторым Мандаринат кажется примером того, чего могут добиться решительные вампиры. Это же сообщество Сородичей, свободное от обеих сект! Разве это не то, к чему стремятся анархи? Конечно, он существует не так долго, чтобы можно было судить о его жизнеспособности, но кажется, что он лишь крепнет. Многие бывшие анархи добились в Мандаринате важных позиций. Катаяны даже проявляют к своим подчинённым-Сородичам уважение, на что, вероятно, не способны ни Камарилья, ни Шабаш.

Другие анархи отказываются забывать, что именно нашествие Катаянов забило последний гвоздь в крышку гроба Свободного Государства. Да, положение Государства уже тогда было шатким; да,

его развитию препятствовали внутренние и внешние проблемы; да, к Камарилье приходилось обращаться за помощью всё чаще и чаще – но в конечном счёте его уничтожил Мандаринат.

Катаяны, мол, уважают Сородичей, которые им служат? Но ведь те всё равно остаются слугами. Азиатские вампиры не собираются делить власть с Сородичами, они просто более вежливо формулируют отказ от сотрудничества. Для них, доказывают анархи, все Сородичи Запада – низшая раса. Скорее президент США разделит власть со своей собакой, чем Катаяны – с Сородичами. Какую бы привязанность ты ни питал к собаке, она всё равно остаётся собакой.

В большей части Соединённых Штатов эти дебаты ведутся исключительно в теории. Наиболее утончённые анархи любят поговорить на эту тему в салонах, а их менее культурные собратья вступают в драки по этому поводу. Но на западном побережье это насущная проблема, и отношение к ней становится всё более резким.

До уличных боёв между бандами анархов (или анархов и Катаянов) пока не дошло, но конфликт между Новым Будущим Мандаринатом и последними остатками Свободного Государства Анархов достиг точки кипения. Катаянам нет особой нужды беспокоиться из-за засад и диверсий анархов – эти проблемы они оставляют своим западным союзникам, тоже бывшим анархам. И это вовсе не дружеские потасовки: многие бойцы с обеих сторон были убиты бывшими товарищами. Голоса немногочисленных анархов западного побережья, пытающихся призвать к мирному разрешению конфликта, остаются без внимания.

Если вспыхнет открытая война, основным сектам волей-неволей придётся в неё вмешаться. Западное побережье может превратиться в поле битвы между Камарильей, Шабашем и Мандаринатом. Исход этого сражения может быть любым, но совершенно очевидно, что зажатые между тремя воюющими сторонами анархи проиграют его в любом случае.

Другие

Анархи совсем немного знают о других обитателях ночи, поэтому их отношение к ним нельзя назвать определённым.

Оборотни

О Люпинах анархи знают больше, чем об остальных Других. Достаточно многие анархи ведут кочевой образ существования, так что они не раз сталкивались с оборотнями, и каждый из них слышал немало жутких историй о таких встречах. Анархи боятся Люпинов не меньше, чем другие вампиры. К несчастью, многие из них обладают потрясающей способностью настраивать местных Сородичей Камарильи против себя, поэтому для них единственным выходом является постоянное перемещение с места на место; тем не менее, даже самая бесшабашная котерия странствующих анархов не станет задерживаться вдали от города дольше, чем необходимо.

Маги

Большинство анархов в курсе существования смертных волшебников: в конце концов, Тремеры тоже откуда-то взялись, верно? Конечно, больше ничего о магах анархи не знают. У них нет представления о том, как на самом деле распознать волшебника, и даже те немногие анархи, которым приходилось иметь дело с этими людьми, не понимают, как работает их магия. С присущей Сородичам самонадеянностью анархи считают магов простыми смертными, которые выучили несколько трюков и могут быть полезными в некоторых случаях, однако в целом не заслуживают внимания.

Призраки

Типичный анарх в призраков не верит. Конечно, анархи знают, что нечто такое, с чем всякие Джованни могут разговаривать (или даже брать под контроль), существует, и слово «призрак» подходит для обозначения этих явлений не хуже других терминов. Но для большинства из них представление о бестелесном духе, живущем после смерти, слишком необычно, чтобы поверить в его реальность. К тому же если бы привидения существовали, разве они не преследовали бы вампиров больше всех, учитывая, сколько жертв на счету у многих кровососов?

О, если бы только анархи знали…

Охотники

Смертные опасны. Это основное обоснование Маскарада, и большинство анархов это понимают. Но молодые анархи часто думают, будто смертные опасны лишь тогда, когда их много, и бывают неспособны поверить в то, что один-единственный человек может сделаться для них угрозой. Лишь очень немногие слышали истории о новом поколении охотников, которые, кажется, сами владеют сверхъестественными силами – а те, что слышали, до сих пор чаще всего путают таких охотников с магами.

Движение анархов

Никого не удивляет тот факт, что некоторые наиболее ожесточённые и фундаментальные споры между анархами, как и некоторые наиболее поляризующие их убеждения, связаны с самим движением анархов. Даже если они могут принять свои общие цели, анархи не всегда приходят к консенсусу относительно того, как их достичь. Эта проблема организации коренится прежде всего в страстности: если бы анархи были способны мыслить логически и находить компромиссы там, где речь заходит об их идеях и идеалах, они бы уже не смогли отдаваться им с тем же пылом. Именно это, а не малочисленность или недостаток политического влияния, оказывается главным камнем преткновения движения анархов, мешающим ему достичь хоть какого-нибудь успеха. Прежде чем надеяться победить своих противников вне секты, анархи должны как-то разобраться с внутренними конфликтами.

Старейшины против неонатов

Конфликты поколений среди анархов не столь драматичны, как в Камарилье, однако это не означает, что между Детьми и сирами их не возникает.

Сложился стереотип, согласно которому молодые анархи более склонны к насилию, а более старые – к политическим манёврам; хотя исключений немало, в целом это мнение достаточно оправданно. Среди Сородичей, как и у смертных, мятежный дух часто сопутствует молодости. Учтите также, что многие анархи-неонаты происходят из поколения, которое привыкло к быстрым результатам, кратковременным вспышкам внимания к хитам MTV и войнам, длящимся не дольше недели. В результате получаются Сородичи, которые приучены добиваться своего здесь и сейчас. Неудивительно, что когда эти нетерпеливые, жаждущие немедленных побед особы попадают в общество Сородичей и обнаруживают, что лишились в нём всех прав, которые имели среди смертных, они могут начать крушить всё на своём пути.

Старейшины давно осознали, что Сородичей не следует торопить. Статичные, консервативные создания, они привыкли делать всё медленно и постепенно. У них было достаточно времени, чтобы слегка охладить пыл своих натур и унять свой праведный гнев, а заодно понять, что от Не-жизни нелегко отказаться. Бывают и яростные старые анархи, и молодые дипломаты, но большинство старейшин предпочитают спокойную речь крикам, а торжественные вручения даров – метанию бомб.

Лучше всего было бы, если бы молодые анархи извлекали преимущество из мудрости старших, а старейшины направляли страсть неонатов в нужное русло. Тогда всё бы шло хорошо. Вместо этого представители разных поколений тратят существенную часть своего времени, ворча и ругаясь друг на друга за «излишнюю мягкость» или «чрезмерную импульсивность», тогда как махина Камарильи продолжает работать, не обращая внимания ни на одних, ни на других.

Дипломаты против агитаторов

Примерно параллельно с границей поколений проходит линия, отделяющая тех анархов, которые хотят тщательно выстраивать новое *правительство* из частей старого *общества*, от тех, которые жаждут уничтожить и стереть в порошок всё, что существовало раньше, прежде чем браться за создание чего-то нового.

Когда большинство Сородичей представляют себе анарха, они думают об агитаторе – с «коктейлем Молотова» в одной руке, пистолетом девятимиллиметрового калибра в другой и на мотоцикле. Эти вампиры, обычно молодые, просто обозлены. Они злятся из-за того, что их низвели на низший ранг социальной иерархии только потому, что они родились и получили Становление не в том веке; злятся из-за того, что их угнетатели наслаждаются баснословным богатством, престижем и властью; злятся из-за того, что вся система предназначена, чтобы поддерживать вечное верховенство старейшин. А поскольку они не располагают политическим влиянием, которое позволило бы им иным образом заставить старейшин прислушаться к их мнению, они привлекают к себе внимание единственным доступным способом: тот, кто не прислушивается к ропоту масс, *наверняка* услышит треск пламени.

Что ж, анархи-агитаторы добиваются того самого внимания старейшин, но внезапно осознают, что понятия не имеют, куда от него деваться. Им почему-то никогда не приходит в голову, что Камарилья может ударить в ответ и сильно испортить анархам Не-жизнь вместо того, чтобы вникнуть в их проблемы. Такие анархи оказываются вовлечёнными в порочный круг: они снова атакуют, но уже не для того, чтобы привлечь внимание, а в ответ на контратаку Камарильи. Ведь они не могут позволить себе выглядеть слабыми… и поэтому выглядят полными придурками.

Возможно, именно таким Сородичи обычно видят движение анархов, однако это не единственное его обличье. На каждого анарха в кожаной куртке, поджигающего здания, приходится анарх в костюме-тройке, который уговаривает Князя не сжигать в отместку заживо его горемычного товарища. Такие анархи часто не менее обеспеченны и обладают не меньшими связями, чем их сверстники из Камарильи, и они понимают, что Башня никогда не склонится под давлением извне. Поэтому они пытаются изменить её изнутри, убедив старейшин, что возмущение анархов обусловлено вескими причинами.

Конечно, убедить существо, которое в течение четырёх столетий превосходило своих собратьев, поделиться с ними властью – задача практически невыполнимая; но, чёрт побери, нужно же попытаться!..

Многие члены каждой из этих фракций признают необходимость существования другой. Агитаторы понимают, что одним лишь насилием ситуацию не изменить, а дипломаты осознают, что иногда необходимо уничтожить некоторые препятствия, мешающие прийти к компромиссу. С другой стороны, не менее многие презирают оппонентов, обвиняя их в неспособности движения анархов добиться своих целей. Политически грамотные анархи винят психопатов с бомбами в том, что те подрывают доверие к секте и вынуждают старейшин считать всех членов движения маньяками-террористами. В пику им, некоторые агрессивные анархи утверждают, что любая попытка пойти на сближение с врагом – в лучшем случае признак слабости и продажности, а в худшем – измена.

Вступая в клуб

Если сказать, что анархи готовы принять любого Сородича, желающего к ним присоединиться, это не будет полностью неверно. Они достаточно отчаянны, чтобы принять любого, кто может продемонстрировать хотя бы незначительную пользу для общего дела, к тому же их моральный кодекс и следование принципу равных возможностей для всех Сородичей предполагают, что они предоставляют одинаковые шансы всем.

Но это не означает, что они глупы. Любой вампир может поклясться в верности движению, но тот, кто попытается всерьёз погрузиться в дела и политику анархов, может быть уверен, что его прежние поступки и связи будут скрупулёзно изучены. Все мыслимые враги, – и замаскированные архонты, и пытающиеся приблизиться к своим противникам из Камарильи солдаты Шабаша, и советники Ассамитов, и жаждущие сильнее разжечь конфликт между анархами и старейшинами Сетиты, – пытались просочиться в высшие круги движения анархов. К великому огорчению анархов, многие из их врагов туда всё же проникли, так что они больше не собираются повторять свои ошибки.

Поэтому любой Сородич, который способен предъявить весомые доказательства того, что не связан с врагами движения, обычно может быть в него принят – хотя бы на испытательный срок. Длительность этого «пробного периода» анархи не конкретизируют. Просто новичкам не доверяют в полной мере до тех пор, пока… ну, в общем, пока не начинают доверять.

Дети

Лидеры анархов очень требовательны к кандидатам на Становление – по крайней мере, стараются быть требовательными. Как уже отмечалось, в целом анархи не особенно заботятся о соблюдении Традиции Потомства. Многие из них, особенно молодые, дают Становление, когда и кому им взбредёт в голову, не учитывая пожелания своих старейшин. Тому, кто попытается поступить так в городе, где власть Камарильи крепка, лучше побыстрее уносить оттуда ноги, или он окажется с колом в сердце и в комнате с прекрасным видом на рассвет; однако на территории анархов такое поведение обычно сходит с рук.

Когда им есть что сказать, лидеры анархов (и просто те, кто особенно предан движению) не более интересуются теми, кого анархи обращают, чем теми, кого не обращают. Безусловно, они предпочитают, чтобы Дети смогли как-то пригодиться движению, однако в большей степени их заботит, как бы те ему не навредили. Среди наиболее агрессивных анархов установилась привычка давать Становление кому попало, лишь бы кандидат умел постоять за себя в драке. Это в лучшем случае опасная практика – в результате появляются анархи, заинтересованные в насилии ради насилия, а не в поддержке и распространении какой-либо идеологии. Многие такие новообращённые в конце концов уподобляются стереотипным стаям Шабаша, нанося немыслимый ущерб и проливая невероятно много крови, прежде чем Камарилья уничтожает их (порой, в наиболее вопиющих случаях, их убивают другие анархи).

В конечном счёте проблема состоит в том, что молодые анархи часто желают дать Становление возлюбленным, близким друзьям или даже просто тем людям, которых считают особенно обворожительными. Они рассматривают Становление как подарок, которым хотят поделиться; может быть, такое стремление и похвально, но оно в то же время крайне опасно. Обыкновение создавать потомство, не спрашивая разрешения (а часто и не обдумывая всё заранее), породило множество весьма проблемных неонатов, не говоря уже о наполовину свихнувшихся. Большинство таких Становлений завершаются катастрофой, когда Дитя демонстрирует эмоциональную и психологическую невозможность вынести бремя Не-жизни. Среди анархов-

неонатов гораздо чаще встречаются драматические самоубийства (порой сопряжённые с убийствами), чем где-либо ещё. Не так давно в Луизиане, неподалёку от Нового Орлеана, такое необдуманное Становление, данное анархом, привело в итоге к Окончательной Смерти по меньшей мере семи Сородичей. Новообращённая не только убила собственного сира и двух членов его котерии, прежде чем покончить с собой, но и сделала это на глазах у смертных, что привлекло внимание Общества Леопольда, которое уничтожило ещё троих местных Сородичей, после чего покинуло город.

Другие Дети оказываются неспособны скрывать свою новую природу, и их приходится ликвидировать (случается, что это делают их собственные сиры). Всё это вполне убедило старейшин анархов, что Третья Традиция имеет под собой веские основания, но многие молодые анархи попрежнему легкомысленно дают Становление по собственному желанию, так как не могут или не желают осознавать последствия.

Обучение

Если уж бароны и прочие лидеры анархов не могут обеспечить такого способа соблюдения Третьей Традиции, который не раскалывал бы секту, они хотя бы пытаются удостовериться, что все неонаты-анархи прошли полное обучение и разбираются как в физиологии Сородичей, так и в их общественном устройстве. Конечно, бароны не могут навязать молодым анархам какую-то обязательную учебную программу. Вместо этого они, вдохновляясь благотворительными обществами смертных, предлагают молодняку помощь советом, а в некоторых городах даже организуют образовательные курсы. В основном они наставляют своих неонатов устно, но могут также использовать зашифрованные послания, распространяемые в Интернете через форумы и новостные рассылки. Многие неонаты, осознавшие наконец, какую ответственность приняли на себя, когда дали потомку Становление, невероятно рады тому, что могут переложить груз обучения Детей основам Не-жизни на чужие плечи. Даже некоторые новообращённые, вынужденные самостоятельно искать свой путь в этом мире, узнают о таких программах и решают ими воспользоваться.

Конечно, это обучение нельзя назвать совершенно объективным, особенно в том, что касается общества Сородичей. Неонат, прошедший одну из таких воспитательных программ, получает весьма неплохое представление о Камарилье – но эти познания преподаются ему так, чтобы гарантированно укрепить его симпатии к анархам. Это не то чтобы промывка мозгов, – анархи скорее назвали бы это правдивым рассказом «о том, как всё обстоит на самом деле», – но такое образование однозначно выходит за пределы механического заучивания фактов. По меньшей мере, эти программы вдалбливают в мозги учеников понимание важности Маскарада, гарантируя, что малообразованные неонаты не поставят под угрозу всех Сородичей своим невежеством. На сегодняшний день в пределах США и Канады работают как минимум полдюжины таких курсов. Самая обширная образовательная программа с наиболее давней историей действует в Сан-Бернардино, и преподают там бывшие обитатели Свободного Государства Анархов.

Гули

Учитывая, что само понятие гуля диаметрально противоположно всем убеждениям анархов, удивительно, сколь многие из них окружают себя таковыми.

Если в выборе потомков анархи бывают беспечны, то в выборе гулей они и вовсе беспорядочны. У тебя есть девушка, с которой ты хочешь поддерживать отношения? Собутыльник, по которому ты скучаешь? Слуга, который может выполнять твои поручения, пока ты спишь? Уличный наркоторговец или шлюха, которые могут снабжать тебя полезной информацией, не говоря уж (ну, хотя бы в случае

с наркодилером) о паре сотен таблеток, которые ты можешь сбыть, или о наличных, которые можешь взять в долг? Как насчёт того крутого автомеханика, единственного, кто вообще может заставить твой старый американский драндулет нормально ездить – что, если с этим парнем что-то случится? Лучше дай им глотнуть своего витэ, чтобы быть в безопасности!

Говорят, что гулей анархов больше, чем самих анархов. Может быть, это некоторое преувеличение (перепись никто не проводил, но снабжение *такого* количества гулей кровью было бы настоящим кошмаром), однако зерно истины в нём есть. Даже в Камарилье, прибегающей к услугам гулей в некоторых случаях, принято при помощи определённых традиций и обычаев поддерживать их численность на разумном уровне. У анархов таких ограничений нет, и это проявляется. Не один анарх оказывался вынужден прогнать часть своих гулей просто потому, что не мог достаточно хорошо питаться, чтобы снабжать своим витэ их всех.

Вместе с тем нужно отметить, что среди гулей анархов наблюдается существенная «текучка кадров». Гуля гораздо проще бросить, чем Дитя, так что как только все эти девушки, собутыльники и далее по списку начинают приносить больше проблем, чем того стоят, или просто перестают быть интересными вампиру, анарх перестаёт их кормить.

На самом деле далеко не всегда всё проходит так легко – правда, большая часть неонатов-анархов узнаёт об этом чересчур поздно.

Конечно, Узы могут держаться в течение месяцев и даже лет с момента последнего глотка витэ, не говоря уже о том, что гули привыкают к своей повышенной силе и живучести. Большинство гулей анархов не столь давно стали таковыми, чтобы начать ускоренно стареть, когда домитор бросает их. Результатом сиюминутного каприза анарха часто становится умственно и эмоционально одержимый человек, которому известно практически всё о бывшем объекте его привязанности. Мысль о любом смертном (кроме, пожалуй, профессионального охотника на нечисть), выслеживающем вампира, может показаться смешной – однако бывшие гули анархов на удивление часто начинают вести себя именно так, и последствия не всегда известны наперёд, как можно было бы подумать.

К тому же нельзя забывать, какую опасность брошенный гуль представляет для Маскарада.

Многие анархи-идеалисты осуждают практику создания гулей и пытаются уговорить своих собратьев отказаться от её применения – очевидно, безо всякого успеха. Причина не только в том, что они хотят избежать описанных выше проблем. Чаще идеалисты просто убеждены, что любые Узы крови, даже наложенные на смертного, ничем не лучше того принуждения, которому старейшины Камарильи подвергают самих анархов. Если мы сражаемся за свободу для всех, говорят они, мы не можем ограничиваться исключительно Сородичами. У смертных тоже должны быть хотя бы наиболее основополагающие права в этой системе.

Забавно (если у вас всё в порядке с чёрным юмором), что большинство анархов с этой мыслью вполне согласны – в теории. Даже упомянутые выше неонаты, окружающие себя большим количеством гулей, чем могут прокормить, согласятся с тем, что накладывать на смертного узы крови – это, бесспорно, дурно.

«Что? Ну да, у меня тоже есть гули, но это же совсем другое дело! Они же не мои рабы! Мы искренне заботимся друг о друге, нам хорошо вместе, разве нет?». В ответ, конечно, раздаётся целый хор утвердительных ответов; это убеждает анархов в том, что Узы крови и гули, – это, конечно, не то чтобы хорошо, но в их случае вполне справедливо. Анархи, даже наиболее страстно преданные идеалам движения,

всегда обладали удручающей способностью к самообману.

Стиль Не-жизни анархов

Во многих случаях отличие между анархами и вампирами Камарильи или Шабаша заключается в тактике – в не меньшей степени, чем в идеологии. Члены других сект могут плести заговоры против своих старейшин, однако целью их интриг обычно является личная выгода. У анархов всё не так – у них существует определённая вера в то, что «если старейшины не поделятся властью, её не будет ни у кого». Такой доходящий до самоотречения эгалитаризм заставляет многих не состоящих в движении Сородичей думать, что анархи занимаются самобичеванием. «Да они же просто завидуют», говорят такие Сородичи, полагая, что анархи отвергают тех, кто добился недоступных для них самих успехов. Сами же анархи часто считают себя стоиками или мучениками, страдающими ради чужого блага и надеющимися, что те, ради кого они сражаются, наконец это заметят.

Многие наблюдатели со стороны не могут понять, что еженощная Не-жизнь анархов отнюдь не состоит из сплошной политики. Анархи – это не фанатичные агитаторы, существующие только ради того, чтобы бросать вызов установленному порядку. Да, политическая борьба занимает в Не-жизни анархов существенное место, но лишь полный глупец не способен понять, что прежде всего они, как и все прочие Сородичи, – вампиры. Как бы мог анарх подниматься каждую ночь и продолжать свою борьбу, если бы он не питался кровью? И разве Не-жизнь стоила бы того, чтобы не-жить, если бы вся она состояла лишь из размахивания кулаками и произнесения обличительных речей? Нет, анархи страдают от тех же угрызений совести, от тех же тягот посмертия, от тех же ускользающих воспоминаний из своих смертных жизней, что и все прочие Сородичи. Меняются лишь обстоятельства.

Так что же анархи *делают*? В нынешние времена быть анархом – значит не просто из ночи в ночь нападать на местного Князя или на саму идею Князей, если не удаётся напрямую противостоять им.

Питание

Анархи поставили самих себя в весьма сомнительное положение. Отмежёвываясь от Камарильи, они, казалось бы, отказываются от ценностей, исповедуемых Башней Слоновой Кости. В общественных и политических кругах у них из-за этого могут возникать проблемы, но на то они и рассчитывают. В чём они по-настоящему оказываются ущемлены, так это в получении драгоценного витэ, позволяющего им восставать каждую ночь.

Сам акт питания у анархов совершенно обычен. Одни охотятся, как хищники, другие – как «похитители крови», тогда как некоторые ограничиваются кровью животных или кормятся на соблазнённых смертных. Главный предмет беспокойства анархов (вне зависимости от того, знают они об этом или нет) составляет то, в чьём домене они «браконьерствуют».

Порой случается, что злополучный анарх питается в домене другого Сородича. Какой-нибудь Старейшина может крайне разозлиться, узнав, что стая самопровозглашённых изгоев-революционеров, по выражению одного достопочтенного Тореадора, «претендуют на то, что причитается господину». В таком случае старейшина явно демонстрирует откровенно феодальное восприятие домена, но беспокоиться, тем не менее, есть о чём. Анарх в лучшем случае воспринимается как вор, в худшем – как мишень для наиболее жестоких попыток старейшины стребовать компенсацию. Даже более молодые Сородичи неохотно делятся выгодой от владения доменом, и не без причины: если до старейшины, поручившего юному кровососу домен, дойдут слухи о том, что тот позволял анархам там кормиться или даже помогал им, провинившийся неонат мигом лишится даже самой крошечной территории. Для

Сородичей, владеющих доменом, это обоюдоострый меч. Позволить анархам питаться без разрешения – значит показаться их доброжелателем; прогнать их – значит не только заслужить их ненависть, но и лично впутаться в передрягу. Это, конечно, не означает, что владелец домена сам вынужден патрулировать улицы. Он может обратиться к усердному шерифу или чистильщику, а то и подкупить какого-нибудь бандита из клана Бруха, чтобы тот проломил черепа паре анархов, но всё равно эта мелочь требует урегулирования, – как будто владетелю домена не хватает других еженощных проблем.

Даже если охотничьи угодья анархов не пересекаются с доменами местных Сородичей, в любом городе, где хоть как-либо присутствуют другие секты, они питаются на территории, теоретически принадлежащей Князю (а то и епископу или архиепископу…). Даже Сородичи из других сект предпочитают сначала убедиться, что местный правитель позволит им кормиться в своих владениях – это знак почтения, формальное признание его власти. Но анархи, отрицающие владычество доминирующей в городе секты, отказываются заодно спрашивать разрешения утолять жажду у Князя. В большинстве случаев Князья делают вид, что ничего не заметили; если анархи не представляют явной угрозы, следить за ними и ждать, пока они совершат какое-нибудь мелкое нарушение, затратно и обременительно. В конце концов, Камарилья претендует на то, что в ней состоят все Сородичи (даже самые агрессивные), и она не может определять, кому она предоставляет базовые привилегии, а кому нет. Однако наиболее строгие Князья считают, что раз уж анархи открыто заявляют, что не поддерживают Традиции Башни, да будет так – пускай не признают, тем самым лишаясь всякой защиты и выгод, предоставляемых этими Традициями. Таким образом, в городах таких Князей анархи оказываются вне закона.

В городах, где настолько неблагосклонно относятся к анархам, проблемы с ними возникают очень быстро – как и следовало ожидать. Когда Князь обрушивается на анархов с критикой, те решают, что он просто подтверждает их точку зрения: они выступают против него и против всего, за что он борется, так какая им, на хрен, разница, разрешил он им питаться в «своём» городе или нет?! Достаточно часто конфликты анархов с местными сектами начинаются по этой причине, или же она оказывается пресловутой последней каплей. Поскольку получение витэ – главная потребность всех Сородичей, именно на ней базируется всякая идеология – как, следовательно, и всякий конфликт.

Немногие анархи приобрели такой статус или внушают такой страх, что могут успешно предъявить права на собственный домен даже в тех городах, где их секта не является доминирующей. Для анархов в целом это не лучший вариант, поскольку редко находится Сородич, наделённый достаточной дальновидностью, тактичностью и способностью удерживать домен, который хочет, чтобы в его владениях свободно околачивались толпы голодных анархов, считающих, что могут брать всю кровь, которую хотят, потому что здесь у руля «их брат по движению». Для таких уважаемых анархов эта ситуация часто оказывается камнем преткновения с их собратьями, обижающимися на них из-за того, что те якобы приберегают самый ценный ресурс домена для себя самих.

Общественные отношения

Как и все Сородичи, анархи стремятся попасть в компанию себе подобных хотя бы для того, чтобы похвастаться своими достижениями или на несколько часов избавиться от мысли о том, что они – кровососущие ночные демоны. Общественные институты у них практически те же самые, что и в Камарилье, с небольшими отличиями. Некоторые сообщества анархов стали организовывать свои Элизиумы, где Сородичи могут собираться без риска расправы (которая обычно становится следствием фундаментальных разногласий в политических взглядах или актом личной мести). Однако Сородичи, не являющиеся анарха-

ми, в таких Элизиумах не считаются неприкосновенными, и некоторые из тех, кто решил наведаться в гости к какой-нибудь стае анархов, возвращались изрядно помятыми и с ранами от когтей на теле (а то и вовсе не возвращались). Хотя такой обычай вызывает определённое недовольство анархов в некоторых городах, – назначение способного Сородича Хранителем Элизиума означает, что с линии фронта уходит ещё один потенциальный боец, – он как бы показывает анархам, чего им удалось добиться. Противники существования «Элизиумов анархов» достаточно многочисленны и заметны. По их мнению, призвание анархов не в том, чтобы подражать обычаям Камарильи, а в том, чтобы преобразовать их в некие работающие модели. Надо сказать, что такая заносчивость распространена в движении анархов, поэтому Элизиумов немного, и они находятся далеко друг от друга, существуя лишь в тех городах, где барон (или самозванец, присвоивший себе этот титул) способен не только организовать Элизиум, но и поддерживать его функционирование.

Другая институция Камарильи, заимствованная анархами – это салоны, излюбленные площадки для выступлений на темы общества и политики среди более идеологизированных анархов. Расположенные там, где организующий их анарх способен их разместить, – в гостиницах, поместьях, даже на заброшенных складах, – салоны представляют собой места, где Сородичи могут обсуждать любые философские проблемы. В отличие от салонов Камарильи, следование моде на сходках анархов отходит далеко на второй план, и атмосфера легкомыслия здесь обычно тоже отсутствует. Анархи, финансирующие подобные мероприятия, считают себя скорее философами, чем богатыми покровителями, державшими салоны времён Просвещения (на которые анархи ориентируются, обустраивая свои собственные). Отнюдь не обязательно аскетически оформленные, салоны анархов всё же часто насквозь пропитаны деловым духом, поэтому их охотнее посещают старейшины и идеалисты, а не те анархи, которые более склонны к агитпропу и разжиганию недовольства. Здесь даже могут появляться лояльные к движению Сородичи Камарильи – как для участия в высокоинтеллектуальных дебатах, так и с дипломатическими целями. Салоны анархов всё же не столь унылы, как могут подумать молодые Сородичи, но они обычно значительно более мрачны и ориентированы на интеллектуальную деятельность, чем их камарильские аналоги. Помните, впрочем, что ключевое слово здесь, – «обычно»: члены Камарильи, желающие продемонстрировать свою утончённость, вполне могут устраивать салоны, представляющие собой нечто большее, чем просто клубы для Сородичей, а некоторые салоны анархов, задуманные как площадки для критики Традиций с позиций неомарксизма, в итоге превратились в места вошедших в городские легенды побоищ.

У клана Бруха анархи переняли так называемые гвалты. Теоретически гвалты аналогичны салонам, но проходят иначе. Салон – это обычно небольшое собрание анархов, посвящённое обсуждению новой идеи, политической философии или любимой теории. В свою очередь, гвалт – это нечто вроде «ночи свободного микрофона» на территории анархов. Каждый, даже не анарх, может прийти туда и высказать своё мнение по совершенно любому вопросу. Единственная формальность заключается в том, что это состязание в популярности. Тех, кто выражает непопулярные идеи, могут освистать или стащить с кафедры (и такое случалось), тогда как защитников более широко признанных взглядов вызывают на бис и даже вынуждают импровизировать во избежание, так сказать, определённого физического дискомфорта. Бесспорно, такие сборища несколько брутальнее салонов, и они часто служат для выявления анархов-подстрекателей, способных «зажечь» толпу. Бароны также используют гвалты, чтобы местные анархи могли выпустить пар путём искренних дебатов. Как и в салонах, дела здесь могут пойти наперекосяк, если кто-то решит, что гвалт это позволяет. Нередко можно увидеть банды смертных или внушительно выглядящих

гулей, дежурящих неподалёку от места гвалта на случай, если собравшиеся анархи позволят своему пылу выйти за рамки разумного; впрочем, и это ненадёжная подстраховка. Учитывая, что лишь в самых крупных городах есть сообщества анархов, способные под влиянием пламенных речей поднять полномасштабный бунт, окрестности обычно остаются вне опасности – а вот пустомелям лучше поостеречься.

Другой обычай, заимствованный у Бруха и упоминающийся в одном ряду с гвалтами – рейв. Рейвы – вторая по важности (первая – открытые действия анархов против других сект) причина того, что движение считают агрессивным. Рейвы анархов – это вечеринки, очень похожие на те, что проводят Бруха, и с той же вероятностью влекущие за собой ущерб личности и имуществу; однако анархи идут чуть дальше. С иронией или совершенно искренне (среди анархов много и первых, и вторых), но каждый рейв анархов организуется по конкретному поводу. Анархи могут устроить сбор пожертвований, – не только для того, чтобы помочь тому делу, ради которого они всё это устраивают, но и чтобы набить собственные карманы, – и мало ли что ещё, лишь бы обеспечить себе возможность расслабиться, отдохнуть, хорошенько помахать кулаками разок-другой… в общем, чтобы повеселиться так, как будто нынешняя ночь будет последней. Эти мероприятия обычно открыты для посещения всеми Сородичами, но прежде всего они дают возможность анархам со всей округи съехаться и пообщаться. Рейвы анархов обычно включают громкую музыку, накачанные выпивкой или наркотиками сосуды, горстку «девственных» кровавых куколок и любые прочие непотребства, которых только может пожелать анарх. Это отнюдь не утончённые мероприятия, и они не предназначены для болтовни, в отличие от салонов. Рейвы – это безбашенные тусовки, и большинство их посетителей рискуют вернуться домой с новыми шрамами. Их проводят там, куда никому не придёт в голову сунуться – в доках, на складах, в заброшенных туннелях метро, даже в списанных городских автобусах. Если такие места достаточно изолированы от солнечного света, вечеринка может длиться несколько ночей подряд – днём приглашённые Сородичи отсыпаются, а вечером восстают, чтобы продолжить развлекаться. Конечно, «повод» чаще всего – не больше чем оправдание для вечеринки, и нередко уже к середине рейва коробка для пожертвований (или то, что служит в этом качестве) пропадает, а её содержимое либо растаскивают анархи, либо прикарманивает какой-нибудь негодяй. В конце концов, никого на самом деле она не волнует – ведь всё это просто способ ненадолго сбросить с себя тяжесть политической борьбы, которая составляет столь существенную часть Нежизни каждого анарха.

Борьба

Когда анархи принимают участие в своём основном конфликте с Камарильей (и, реже, с Шабашем), они делают это различными способами. О тактиках говорить сложно, поскольку их столько же, сколько и анархов, поддерживающих общее дело, но некие тенденции за время существования движения всё же оформились.

Круши и хватай

Часто принимаемая за единственно приемлемый среди анархов стиль восстания, тактика «круши-и-хватай» популярна в основном среди молодняка. Этот незамысловатый и (по крайней мере, в долгосрочной перспективе) создающий больше врагов, чем союзников, метод эффективен только «здесь и сейчас».

Коротко говоря, эта тактика состоит в открытых, разрушительных атаках на сферы влияния доминирующей в городе секты. Сторонники метода «круши-и-хватай» поджигают убежища, ранят и убивают агентов противника, бьют витрины принадлежащих Сородичам магазинов, – словом, всячески пытаются навредить всему, что находится в принадлежащем врагу домене или считается его имуществом. По-

началу, если не всегда, это болезненно и пугающе эффективно.

В теории тактика «круши-и-хватай» предназначена для того, чтобы отбирать имущество другого Сородича и завладевать им. На практике так получается редко, поскольку многие анархи склонны уделять слишком много внимания крушению и слишком мало – хватанию. Либо же анархи совершенно не наделены той степенью сноровки, которая требуется для управления имуществом и доменом. Не так уж легко добиться каких-то положительных результатов, если просто вломиться в офис окружного чиновника и заорать «Теперь ты работаешь на меня!». Аналогичным образом, не так-то просто лишить дохода того Сородича, который с умом поместил вложения, став акционером какой-нибудь компании. Даже если предположить, что физические действия анархов нанесут такой ущерб, что компания не сможет самостоятельно его исправить, это вряд ли заставит самого Сородича выйти из тени. В таких случаях лучшее, что могут сделать анархи – навредить объекту своего гнева. В этом есть своя польза, и разумные анархи признают, что, например, напугать слугу Сородича так, чтобы тот остался дома, – значит нанести вред самому Сородичу, если тот планировал, что слуга выполнит его поручение. Если акции компании, куда Сородич инвестировал деньги, падают в цене, а на торги наложен мораторий, он не сможет избавиться от них.

И, ко всему прочему, такая тактика создаёт заметный беспорядок. В конце концов, если никто не увидит, на что ты способен, тебя никогда не будут считать угрозой.

Таковы оправдания применения метода «круши-и-хватай» – прежде всего со стороны молодых анархов. Такие вопиющие действия приводят к тому, что большинство Сородичей считают анархов сектой террористов и сторонников хаоса. Более тонкие тактики никогда не бросаются в глаза – на практике все видят только проявления метода «круши-и-хватай».

В некоторых случаях на то всё и рассчитано. Умный анарх вдохновит стаю хулиганов ворваться на своих байках в салон какого-нибудь старейшины и дать по зубам любому, кто встанет у них на пути; а пока всеобщее внимание будет приковано к столь омерзительному поведению, он провернёт собственную операцию вдали от любопытных глаз. Чаще всего молодых анархов, участвовавших в таких диверсиях, не беспокоит, что их использовали. Наиболее агрессивные банды только рады возможности надрать несколько задниц и сделать себе на этом имя.

Для рассказчика: репутация как Статус

Среди анархов часто важнее быть известным, чем богатым. Это может показаться менее существенным, но это так – в нынешние ночи анархи больше ценят тех своих собратьев, которые совершили какие-то подвиги, чем тех, кто добился уважения менее эффектными способами. Деяния героев-анархов часто сильно приукрашиваются, превращаясь в легенды, так что радикал, которому оторвало руку, когда он в новогоднюю ночь закладывал взрывчатку в убежище примогена, может обнаружить, что стал почитаемой знаменитостью, когда очнётся от торпора.

Поэтому рассказчик может захотеть использовать Дополнение «Статус» немного иначе, когда речь идёт о некоторых анархах (и о тех персонажах, чья слава распространяется только среди Сородичей, а не в мире смертных). Статус тем и отличается от Славы, что относится только к обществу вампиров, не включая в себя известность среди обычных людей.

Персонажи, чей Статус работает подобным образом, пользуются его преимуществами и за пределами своей обычной области проживания. Например, Улыбчивый Джек известен по всем Соединённым Штатам благодаря своим антиавторитарным выходкам, и его слава бежит впереди него, так что все анархи и даже Сородичи Камарильи знают его имя, хоть у него и нет никаких формальных титулов. Рассказчик может решить обыграть это, используя его известность как Статус, отражающий то, что Сородичи о нём слышали.

Полной заменой Статуса репутация, однако, быть не может, потому что сама по себе не предоставляет никакого признания или уважения. Конечно, Князь мог слышать о вас, но если он слышал историю о том, как вы устроили трёпку своему врагу-старейшине, отнюдь не факт, что он станет уважать вас за это. Заметьте, репутация не всегда означает дурную славу или негативное отношение – просто она не подтверждается общественными институтами обеих крупных сект.

Репутацию также можно сфальсифицировать. В нынешние ночи Сородичи работают тщательнее, чем прежде, чтобы держаться подальше от СМИ. Явиться на званый ужин к мэру города сегодня и прийти туда же полвека спустя, не постарев ни на сутки – не самая лучшая мысль. А если никто не знает, как на самом деле выглядит Сородич, относительно легко представиться тем, кто более или менее известен, чем ты сам. Конечно, Сородичи, встречавшие обладателей репутации, склонны запоминать их, но самозванец, уверенный в том, что его собеседник никогда не сталкивался с настоящим носителем репутации, не обязательно зародит подозрения. Однако в мире Проклятых царит паранойя, так что тем, кто принимает чужие имена и заслуги, лучше тщательно обдумывать каждый шаг.

* Персона с незначительной репутацией: местная знаменитость среди Сородичей.
** Персона с умеренной репутацией: герой движения.
*** Фигура со значительной репутацией: выдающаяся личность или признанный лидер.
**** Живая икона, чьё имя скандируют толпы.
***** Легендарная персона вроде Улыбчивого Джека или Джереми Макнейла.

Голова к голове

Некоторые анархи утверждают, что нет никакой разницы между тем, как ведут свои дела их собратья по секте и тем, как это делают все прочие Сородичи. Более умеренные анархи часто занимают эту позицию и соперничают за домены и влияние в тех же областях, что и другие вампиры, играя в Джихад так, словно секте всё равно, каких взглядов кровосос придерживается.

Хотя многие «умеренные» поддерживают такую тактику, это самый опасный способ Не-жизни из всех, которые можно избрать для себя. С одной стороны, верные своей секте Сородичи часто смотрят на анарха как на изгнанного из системы, не имеющего права требовать защиты со стороны Камарильи и её Традиций. Кому какое дело, что анарх объявил некую территорию своим доменом? Он ведь анарх, а значит, преимущества Традиций на него не распространяются. С другой стороны, те анархи, которые видят, что их собратья играют по тем же правилам, что и противник, часто перестают им доверять. Если «умеренные» готовы следовать за Камарильей, то какие они после этого анархи?

Зажатые между двумя враждебными фракциями «умеренные» часто игнорируют их обе, заботясь только о своих нуждах. Обычно это самый безопасный выбор – пусть и те, и другие ругают «умеренных», сколько влезет, лишь бы не переходили к реальным действиям; но случается, что начинаются проблемы. Как только одна сторона предпринимает что-нибудь против такого Сородича, вторая незамедлительно использует ситуацию себе на пользу. Получается, что если Камарилья устраняет анарха, собратья мигом провозглашают его мучеником. Если анархи поворачиваются к товарищу спиной, Камарилья сразу заявляет, что это типичный пример, демонстрирующий всю нестабильность их общественной модели.

С точки зрения Сородичей, использующих эту тактику, основная цель движения анархов – перестроить существующее общество так, чтобы оно заработало, а не заново изобретать колесо. С Традициями, считают они, всё в порядке, просто их неверно интерпретируют, и слишком много власти оказывается в руках одного Сородича. Когда властью можно злоупотребить, любой кровосос, имеющий малейшую возможность распоряжаться судьбами других Сородичей, станет применять её неправильно. Именно поэтому они присоединились к движению – чтобы исключить любую возможность произвола.

Медовые губы, ядовитые речи

Излюбленный метод наиболее опытных и наименее безрассудных анархов, а также старейшин секты, интеллектуалов и идеалистов, представляет собой тактику «круши-и-хватай», применяемую менее очевидным образом. Акцент смещается с крушения на хватание – с каждым ценным предметом, который анархи прибирают к рукам, старейшины Камарильи теряют ещё одно оружие, которое могли бы обратить против своих потомков, так что революция только продвигается вперёд.

Эта тактика также сходна с принципом «голова-к-голове», но отличается тем, что в данном случае разного рода фокусы успешно скрывают истинные намерения анарха. Приверженцы метода «ядовитых речей» распространяют новости о своих успехах среди других анархов, чтобы те были в курсе, что движение одержало очередную победу, но при этом не привлекают к себе нежелательного внимания самой Камарильи, чтобы избежать её гнева. Не столь беспардонный, как «круши-и-хватай», этот modus operandi всё же может привести к аналогичным потерям, поскольку те Сородичи, которые встанут на пути применяющего его анарха, должны быть устранены.

Проблема здесь в том, что приходится хранить в тайне всё, чего удалось добить-

ся. А если главной целью этого метода является мошенничество, то как можно гарантировать, что анарх, забравший что-то у старейшины, будет использовать это имущество ради общего блага, а не только себе в удовольствие? И в самом деле, многие анархи-перебежчики, вновь примкнувшие к Камарилье, некогда были сторонниками этой тактики и отточили свои навыки, применяя её.

Игры, в которые играют анархи

В отличие от большинства Сородичей Камарильи и Шабаша, анархи сохранили понимание того, что Не-жизнь не обязательно состоит из сплошного вероломства и вечной мрачности. Чёрт возьми, ты владеешь сверхъестественными способностями, и у тебя впереди *вечность* (если, конечно, Геенна – правда миф, и если никакой смертный придурок с атомной бомбой всё не испортит)! Так используй свою Не-жизнь по полной, наслаждайся ею, преврати проклятие в благословение!

Молодые анархи доводят эту мысль до крайности (как и всё остальное, по правде говоря). Они изобрели несколько игр, представляющих собой не просто весёлые способы времяпрепровождения, а своего рода испытания на крутизну. Да какой ты, нафиг, анарх, если ни разу не участвовал в «девятке»?!

Большинство старейшин и идеалистов секты не одобряют такие развлечения. Мало того, что это пустая трата времени, эти игры опасны – порой не только для их участников, но и для окружающих. Однако молодняк их любит. В конце концов, это же не опаснее, чем проклятые огненные ритуалы шабашитов! В основном они задуманы просто для того, чтобы анарх мог показать приятелям весь свой драйв.

Девятка

В девятку, как правило, играют подальше… от всего, часто выезжая так далеко за пределы города, как только возможно, чтобы при этом не опасаться Люпинов. В большинстве случаев это нечто вроде комбинации пейнтбола и догонялок, иногда с небольшим элементом борьбы за ключевую позицию. Чётких правил нет, они варьируются от игры к игре. Иногда ты выбываешь, если в тебя попали; иногда это просто означает, что команда противника заработала дополнительное очко. По сути, всё сводится к тому, что толпа молодых Сородичей носится в пределах определённой территории, паля друг в друга и превращая выбранное для игры место в небольшой ад.

Отличие от пейнтбола заключается в том, что анархи используют настоящее оружие и боевые патроны. «Девятка» – это производное от изначального названия игры, которое звучало как «догонялки с девятимиллиметровками».

Несмотря на название, многие игроки предпочитают использовать оружие меньшего калибра, хотя наиболее «крутые парни» среди анархов порой устраивают игру «с большими пушками». У девятки есть много разновидностей: без автоматов, только с автоматами, с ограниченным боезапасом; есть даже версия, в которой игрокам разрешается использовать мотоциклы и автомобили.

Единственное правило, которое стараются соблюдать всегда – никаких выстрелов в голову.

Не нужно лишний раз говорить о том, что вся эта затея – одно большое нарушение Маскарада, которое ждёт только того, чтобы выплыть наружу. Поэтому осмотрительные игроки обычно выставляют патрульных, которые должны предупредить их, если кто-нибудь – от безобидного прохожего до разъярённого шерифа – приближается к месту забавы.

69

Нет, это не то, о чём вы подумали. 69 – это вариант девятки, в который даже большинство анархов предпочитают не играть. Отличие от изначальной версии – в том, что хотя бы один участник развлечения не в курсе, что это игра. Анархи собираются, похищают какого-нибудь ничего не подозревающего Сородича, надевают ему мешок на голову, а потом, достигнув «игровой площадки», предлагают ему пробиться на свободу сквозь их ряды. Те немногие анархи, которые получают от процесса удовольствие, считают, что это очень круто – особенно учитывая выражение лица жертвы, когда после окончания игры той объясняют, что всё это было розыгрышем (очень странно, но жертва обычно не считает шутку смешной). По очевидным причинам, 69 заканчивается значительно большими повреждениями, чем девятка, и даже может приводить к Окончательным Смертям, так что большинство анархов, узнав, что где-то такие игры проводятся, стремятся сразу же прекратить их.

Название игры происходит от шутки её изобретателя-анарха, который объяснял её правила своей котерии. Если верить легенде, он сказал: «Если всё пройдёт как следует, кого-нибудь однозначно оттрахают по полной программе».

Травля медведя

В отличие от девятки, травля медведя – социальная игра, и вести её нужно в Элизиумах. Правила весьма просты.

Не нарушая буквы закона в Элизиуме, нужно так поиздеваться над старейшиной или уважаемым Сородичем, – или по-другому вывести его из себя исключительно разговорами, – чтобы тот публично вспылил или, в идеале, впал в Безумие.

Естественно, эта игра очень опасна. Как правило, единственным её результатом оказывается злой как чёрт старейшина. Если анарх добивается своего, старейшину могут скрутить и выставить из Элизиума за нарушение порядка, и тогда его репутация определённо пострадает, но сам анарх обзаведётся врагом. Более того, если вы решите довести жертву до Безумия, то сначала удостоверьтесь, что охранники (если они есть) успеют скрутить старейшину прежде, чем он порвёт вас в клочья. Большинство анархов играют в травлю медведя только в тех городах, где оказываются проездом и где не собираются задерживаться.

Никто бы не подвергал себя такой опасности, если бы не уверенность в том, что все анархи страны будут знать и помнить имя того, кому удалось вызвать особенно бурную ярость известного старейшины и как следует опозорить его. В общем-то, таким образом легко заработать статус и репутацию хотя бы среди молодых анархов – по меньшей мере, на некоторый срок.

Таким образом также легко заработать Кровавую охоту, если не проявлять *крайнюю* осторожность. Если вы решили заняться травлей медведя, лучше позаботьтесь о том, чтобы прямо возле Элизиума вас ждала машина с заведённым мотором.

Лос-анджелесская рулетка

Это очень простая игра, но не очень популярная. Она предназначена для двоих, и играют в неё лишь тогда, когда один участник совершенно уверен, что обязан доказать второму, что он круче. Менее брутальные анархи часто называют эту забаву «размягчением черепушек» или «варкой мяса» и неодобрительно качают головами, наблюдая за её проведением. Обычно «рулетку» считают испытанием, своего рода дуэлью. Следует подчеркнуть, что это редкая игра, но если уж перчатка брошена, то отказаться от вызова – значит сильно уронить свою честь. Всё необходимое снаряжение состоит из бейсбольной биты, полицейской дубинки (иногда утяжелённой), палки от метлы – словом, чего-нибудь в том же духе.

Два анарха встают друг перед другом. Тот, кому брошен вызов, выбирает, хочет он бить первым или вторым. А потом оба Сородича просто по очереди лупят друг друга дубинками или другими подходящими предметами так сильно, как только могут. Схватка заканчивается, когда один из противников сдаётся, впадает в торпор или ломает дубину. В последнем случае независимый секундант определяет, кто из игроков избит сильнее, и объявляет проигравшего.

До торпора дело доводят редко. Даже самый гордый анарх не готов проваляться несколько недель в бессознательном состоянии, лишь бы доказать свою правоту. Как правило, большинство сдаются, когда у них начинает двоиться в глазах.

Непонятки

Будучи не имеющим аналогов соревнованием в остроумии, эта игра проводится с ничего не подозревающим смертным (или скорее *над* смертным) некоторыми особенно жестокими молодыми анархами. Игроки выбирают смертного, следят за ним некоторое время и разрабатывают план. Потом они подстраивают ситуацию, – например, постановочную драку, автомобильную аварию, несчастный случай на стрельбах, – в которой жертва случайно якобы убивает одного из анархов. Обман удаётся ещё и благодаря тому, что у вампиров нет ни дыхания, ни пульса.

Потом анархи дают бедняге немного времени (несколько часов или хотя бы минут) и наслаждаются его реакцией, глядя, как он паникует, винит себя, погружается в печаль и так далее. Наконец, когда они больше не могут сдерживать хохот, анархи демонстрируют жертве розыгрыша, что «труп» на самом деле более чем жив, и всё это было одной большой шуткой.

Опять же, объект шутки очень редко находит её смешной.

Естественно, такая игра может привести к нарушению Маскарада, если только предварительно не позаботиться о том, чтобы правдоподобно объяснить, как сработал этот «розыгрыш»; поэтому даже самые дикие анархи не станут играть в непонятки, не придумав убедительного разъяснения.

Глава третья: Побудители перемен

Ты не можешь заснуть и проснуться своим персонажем;
тебе придётся вбить его в себя и подстроить себя под него.
Джеймс Энтони Фруд

Эта глава, в отличие от предыдущих, посвящённых самому сеттингу, рассказывает о тонкостях создания персонажа-анарха для вашей хроники. Теоретически, конечно, вы можете вполне успешно использовать те правила, которые изложены в основной книге Vampire: the Masquerade. Однако если вы сейчас это читаете, вряд ли вы относитесь к людям, которых устроит такой вариант. Вы отыскали и открыли эту книгу потому, что хотите больше узнать о том, как анархи вписываются в Мир Тьмы, как они реагируют на происходящие в этом мире события и как основные силы этого мира реагируют на них. От этой книги вы ожидаете достоверного и полного освещения анархов – и вы его получите.

Так что если остальные главы этого руководства восполняют пробелы в ваших познаниях об анархах, эта скорее помогает персонализировать их. Она призвана собрать воедино всё, что вы уже узнали о мире анархов, и помочь вам усвоить это, чтобы потом выразить в своих собственных интерпретациях сеттинга, создав собственного реалистичного и «жизнеспособного» персонажа.

Почему важны персонажи?

Персонажи – самая важная часть любой истории. Потому что истории не посвящены событиям и действиям, даже сюжеты или обстановка в них – не самое главное; они – о персонажах. Они *зависят* от них. Именно персонажи предпринимают действия, которые порой становятся событиями в их воспоминаниях; и хотя персонажи суть отражения обстановки, именно их собственная реакция на окружающую действительность порождает сюжеты историй. Без персонажей истории просто не могут существовать.

Следовательно, назначение этой главы – в том, чтобы провести вас через процесс создания основополагающего элемента всякой истории таким образом, чтобы этот элемент получился реалистичным, уникальным, глубоким и долговечным. Пройдя сквозь все эти усилия, рассказчик сможет лучше справляться со своим делом и более уверенно вести свои хроники. В конце концов, у хорошо проработанных персонажей есть ясные цели и готовые методы их достижения, а преследование таких целей – основа сюжета хорошей истории. К тому же соревнование между теми персонажами, которые стремятся к одной и той же цели, и конфликты между теми, кто желает добиться противоположных результатов, создают то трение, которое делает хорошие истории интересными. А без проработанных действующих лиц всё это попросту невозможно.

Вопросы, которые стоит задать себе, прежде чем создавать персонажа

Хорошо сделанные, запоминающиеся хроники не рождаются в готовом виде в мозгу рассказчика, будто озарения свыше. Это живые, развивающиеся сущности, подвергающиеся непрестанному процессу усовершенствования с начала и до конца. Вместе и поодиночке как игроки, так и рассказчик ответственны за то, как будут развиваться события хроники. В некоторых играх игроки сами решают, куда направить историю, а рассказчик просто создаёт препятствия, которые персонажи должны преодолеть, чтобы достичь своих целей, и описывает окружающую их обстановку. Когда столько творческих умов

одновременно работают, чтобы сделать хронику тем, чем она должна стать, почти невозможно оказаться готовым к любой случайности и задать строгие, ориентированные на развитие истории цели в самом начале повествования.

Тем не менее, даже незначительные наработки полезны, так что будет неплохо, если вы предварительно ответите себе на несколько основных вопросов, прежде чем окунуться в процесс создания персонажа. В идеале на эти вопросы должен отвечать рассказчик, основываясь на собственном понимании того, как будет вестись хроника, но некоторое вживание в историю и её осознание не помешает и игрокам. Обсудите это со своими товарищами по игре перед началом хроники – полученные ответы помогут вам при создании персонажа.

Эти вопросы целесообразно обдумать не только до начала создания персонажа, но также и на раннем этапе конструирования истории или хроники, однако эта глава не посвящена сочинению историй. Причина, по которой эти вопросы поднимаются здесь, состоит в том, что ответы на них могут дать игрокам понять, какие типы персонажей лучше подойдут для той истории, которую они хотят рассказать друг другу. Это как бы «зацепки», при помощи которых рассказчик создаёт хронику, соответствующую персонажам.

Какова предпосылка истории?

В большинстве случаев у рассказчика есть готовый ответ на этот вопрос, и проводить обширную дискуссию не требуется. Тем не менее, это главный аспект конструирования истории. Как и концепция персонажа, предпосылка истории – это ядро той идеи, которая делает её интересной. Следовательно, выяснение предпосылки даст вам представление хотя бы о базовых концепциях пары персонажей. Наиболее типичная история об анархах вертится вокруг бесправных вампиров Камарильи, требующих себе права играть за большим столом наравне со всеми; однако предпосылка – это нечто большее. Она даёт представление о том, как эти конкретные анархи будут себя вести в данном случае.

В какой обстановке разворачиваются события?

Вампиры не склонны часто путешествовать и вынуждены сливаться с массой людей вокруг них. Таким образом, они привыкли становиться отражением своего окружения, поэтому местные обычаи и обстановка будут накладывать отпечаток на их поведение. Вы можете даже внешность персонажа вывести из тех условий, которые на него влияют. В истории, разворачивающейся в космополитичном городе, есть место для любых персонажей – к тому же там анархам проще всего затаиться. Но вдруг местом действия будет небольшой городок, где некоторые типы людей будут бросаться в глаза, будто пятна крови на белом мраморе? Тогда вам нужно будет либо конструировать персонажа так, чтобы он мог слиться с окружением и удачно скрыться от излишнего любопытства, либо сделать его своего рода чужаком, у которого есть стимул изменить существующий порядок ради чего-то более ему подходящего.

Важно также учитывать, где разворачивается ход истории. Анархи, обитающие в разных регионах мира, привыкли действовать по-разному, в зависимости от местных обычаев и представлений о приличиях. Анархи Америки в целом более ориентированы на активные действия и безрассудны, чем их европейские собратья-идеалисты. Поведение радикальных революционеров шокирует и ужасает тех анархов, которые скорее считают себя лояльной Камарилье оппозицией в её городах, чем бунтовщиками и свергателями режима. Но это не означает, что вы обязаны сковывать себя географическими рамками. Если ваша история будет развиваться на основе обычаев местного сообщества анархов, но ваши собственные персонажи вольют в неё нечто новое и свежее, это будет очень эффектно и невероятно интересно.

Другой аспект обстановки, сильно влияющий на конструирование персонажа – время действия. Большая часть материалов по сеттингу Vampire отражает положение вампиров в нынешние ночи. Но ведь легенды Проклятых утверждают, будто они существовали и на заре смертных цивилизаций, так что единственное реальное ограничение, – это объём тех исторических изысканий, которые вы способны провести, чтобы история выглядела достоверно. Разумеется, сама фракция анархов появилась только около 1400 года, но всё же промежуток в шесть веков оставляет достаточно простора для воображения.

Если ваша история будет разворачиваться в одну из предыдущих эпох – или если ваш персонаж получил Становление задолго до нынешних ночей – не лишним будет провести небольшое историческое исследование как часть создания персонажа. Таким образом вы получите вдохновение для концепции персонажа и намёки на его основные общественные устремления. Кроме того, так вы поймёте, в каких интересных исторических событиях ваш персонаж мог быть когда-либо замешан.

Какова тональность истории?

Не найдётся двух рассказчиков, подход которых к сеттингу Vampire был бы совершенно одинаков по степени серьёзности и следования канону. Если одному близки мрачные, детально прописанные истории о попытках социальных реформ в Викторианской Англии, то другой вполне может предпочесть вести рассказ в лучших традициях фильма «Криминальное чтиво» или юмористического комикса «Джонни, маньяк-убийца». Позиция, которую рассказчик занимает в отношении истории, будет находить отражение в её тональности – а ведь именно тональность определяет, как вы будете представлять своего персонажа. В конце концов, вы просто-таки напрашиваетесь на сильное расстройство, если создаёте невероятно мрачного романтического гота для хроники, которую рассказчик рассматривает как версию «Американского психопата» в Мире Тьмы.

Подготовившись в этом плане, вы сделаете своего персонажа важным, существенным компонентом истории, а не пустой карикатурой или постоянной помехой для развития сюжета. Представляя себе, в какой тип истории вы собираетесь окунуться, вы можете даже при самом поспешном конструировании персонажа сфокусироваться на главных моментах. Напряжённый, требующий вдумчивости рассказ о тайнах и интригах требует меньшего внимания к статистике и концепции персонажа, чем к таким более тонким составляющим, как его предыстория и взаимоотношения с другими действующими лицами. Концептуальная социальная сатира о потере иллюзий и лицемерии потребует строго противоположного подхода.

Какова тема истории?

Темы – это те вопросы и идеи, которые рассказчик хочет оставить в игроках после того, как история завершится. Когда большинство историй и хроник только начинают развиваться, их темы ещё не очевидны игрокам, а некоторые так и остаются непонятыми, так что не расстраивайтесь, если не сможете ответить на этот вопрос в самом начале работы над персонажем. Тем не менее, лучшие рассказчики приступают к игре с уже готовой предпосылкой и предварительным набором тем для своей истории. Если вам известны эти задумки, воспользуйтесь ими, чтобы сделать своих персонажей наилучшими их отражениями.

Способ, которым вы можете это сделать, зависит от целей и истории вашего персонажа. События его биографии сделали его тем, кто он есть, и сформировали его личность, так что используйте их, чтобы мотивировать действия персонажа, связанные с основной темой (или темами) игры. Ваша игра посвящена лицемерию? Создайте для неё персонажа, который каждую ночь проповедовал равенство только для того, чтобы стать эгоистичным перебежчиком, едва получив крупицу власти. Ваша игра о предательстве? Для неё от-

лично подойдёт персонаж, который ушёл в анархи, потому что верит, что сир неоднократно подставлял его.

Какие действия будут регулярно повторяться в истории?

Вне зависимости от того, насколько интересны и хорошо прописаны персонажи, сама история никогда не сдвинется с места, если они не начнут что-то *делать*. Работая над концепцией персонажа, выясните для себя, чем он или она будет заниматься регулярно. Если анархи обычно хотят смести все фигуры с доски и перераспределить доступные ресурсы между всеми Не-мёртвыми, каким конкретным образом ваш персонаж собирается этого добиться? Он хочет получить свою долю силой? Или планирует увести непосильным трудом нажитые богатства из-под носа у верных Камарилье конкурентов? Он искренне верит, что способен изменить мир? Или просто копит силы и собирает информацию, чтобы обеспечить себе козыри?

Выяснить, какие события станут обычными для хроники, будет очень полезно для работы над концепцией персонажа – да и тогда, когда вы перейдёте к распределению точек в чарлисте, тоже. Зная, что ваш персонаж будет делать, вы получите представление о том, какие типы характеров подойдут для этой хроники лучше всего, и сможете снабдить его теми Атрибутами и Способностями, которые помогут ему справляться с этими действиями. А можете отыграть нетипичного персонажа, создав его так, чтобы он не казался полностью соответствующим собственным задачам и не мог выполнить их стандартными методами. Такая хроника станет интереснее за счёт того, как этот неприспособленный для подобного существования персонаж (или котерия) станет выкручиваться из передряг и достигать успеха.

Почему эти персонажи вместе?

Люди – существа социальные, и вампиры отчаянно цепляются за эту черту, несмотря на весь свой индивидуализм. Даже если они не заводят друзей, они склонны работать вместе, чтобы со временем достичь своих целей. Каиниты Шабаша сбиваются в стаи повязанных кровью фанатиков; Сородичи Камарильи объединяются в котерии, чтобы действовать эффективнее. Смысл в том, что анархи сплачиваются не только для того, чтобы разделить друг с другом ресурсы и разумно распределить обязанности, но и для того, чтобы приходить друг другу на выручку, когда это необходимо. В нынешние ночи только несчастные отшельники в одиночку идут против всего мира, – и много ли выгоды принесло им такое одиночество?..

Тем не менее, собрать анархов вместе ради общей цели – настоящий подвиг, особенно если игроки создают персонажей по отдельности. Так что лучше заранее решить, какие факторы повлияли на то, что анархи сошлись в котерию, чем брать горсть разрозненных порождений воображения игроков и пытаться как-то их связать. Как рассказчик, вы можете просто заявить, что персонажи уже связаны между собой до начала истории. Может быть, они получили Становление от одного сира и восстали против его несправедливости. Возможно, стая старых анархов, потерявших связь с современным миром, обратила этих персонажей, чтобы пролить немного света на собственную еженощную борьбу. Может, все они встретились на конклаве и испытали отвращение от того, как вели дела их старейшины, а потом долго переписывались по обычной и электронной почте, прежде чем поняли, что больше не могут сдерживать гнев, и объединились вновь.

Можете также доверить ответ на этот вопрос игрокам. Вдохновите их посеять зёрна согласия в предысториях их персонажей, убедите взять общие цели или, может быть, даже общие Дополнения. Были ли некоторые персонажи знакомы до Становления? Возможно, персонаж одного из игроков ответствен за Становление других? Были ли эти персонажи врагами в смертной жизни, которые вдруг получили Становление от одного или разных сиров?

Часто ли они сотрудничают, манипулируя еженощными делами своего города? Может, у них общая цель, но слишком мало средств, чтобы её достичь? Их вынуждает быть вместе некое печальное обстоятельство, несмотря на то, что они – Дети враждующих сиров? Остались ли у кого-то из них предрассудки из смертной жизни, находящие отражение в персонажах других игроков?

Прокладывая даже самые основные, приблизительные связи между персонажами на этом этапе, вы сэкономите уйму времени, и вам не придётся пытаться столкнуть их между собой непосредственно в процессе игры.

Процесс

Итак, вы ответили на все эти вопросы и представляете себе, частью какой истории станет ваш персонаж. Теперь вы можете переходить к самому процессу его создания. Вы захотите положить в основу его характера привлекательную идеологию, заключить её в рамку Черт, заполнить пустующие промежутки предысторией и личными качествами персонажа, а затем внести в то, что получится, ту самую искорку, которая сделает его реалистичным и неповторимым.

Но помните: нижеследующие правила предполагают, что вы создаёте молодого, малоопытного анарха. Здесь вы найдёте взгляд на основные правила создания персонажей для Vampire с точки зрения разработки таких персонажей, но если вы хотите играть анархом-служителем или даже старейшиной, лучше загляните в одно из приложений к этой книге, где они описываются более детально.

Просто не придирайтесь

Уважаемые рассказчики, информация, данная вам выше, предполагала, что вы уже хотя бы частично наметили развитие своей истории, прежде чем создавать персонажей, которые как бы служат строительным материалом, предназначенным, чтобы поддержать ваше собственное видение, а не становятся независимыми сущностями, ведущими себя так, как им вздумается.

Но может получиться и так, что вы не будете заранее представлять, какую хронику хотели бы вести, и будете уверены только в том, что среди её основных персонажей окажутся анархи. В этом случае лучше позвольте своим игрокам создать персонажей независимо от вас, дайте их воображению поддержать ваше собственное. Поймите, кем они хотят играть, каковы цели их персонажей, и придумайте, как и зачем такие персонажи могли собраться вместе. Когда вы это сделаете, дайте персонажам способы достижения их целей и начните вести сессии с относительно пассивной позиции, реагируя на действия игроков. Ставьте перед ними препятствия и наблюдайте, как они будут преодолевать их.

Вести игру таким образом *очень* трудно, но для увлечённых игроков такие хроники интереснее прочих. К тому же тогда вам не придётся снова сгонять в сюжет разбежавшихся в разные стороны персонажей, если игроки вдруг решат, что им не нравятся придуманные вами ходы. Будьте осторожны, соблюдайте баланс между двумя манерами создания персонажей и повествования. Если у вас есть замысел нескольких сюжетных поворотов, которые вы хотите вплести в хронику, советуйтесь с игроками хотя бы время от времени, чтобы создать персонажей, которые лучше всего подойдут для такого сюжета. Не бойтесь отвергать концепции персонажей, которые точно не удовлетворяют условиям, но ищите компромиссы, которые помогут развитию хроники. Или же дайте игрокам создать те характеры, которые они хотят отыграть, и просто не придирайтесь.

Краткое описание механизма создания персонажа

Даже если вы станете обращаться к этой главе руководства значительно чаще, чем ко всем другим, вам точно не захочется снова и снова перелистывать книгу, чтобы вспомнить ответ на какой-нибудь базовый вопрос о создании персонажа-анарха. Так что можете сразу загнуть уголок этой страницы или оставить здесь закладку.

Шаг первый: концепция
Выберите концепцию, Натуру, Маску и клан.

Шаг второй: Атрибуты
Распределите Атрибуты на первичные, вторичные и третичные по схеме 6/5/3.

Шаг третий: Способности
Аналогичным образом распределите Способности, но по схеме 12/8/5.

Шаг четвёртый: Преимущества
Выберите Дисциплины (4), Добродетели (7) и Дополнения (6).

Шаг пятый: последние штрихи
Вычислите Человечность персонажа (Самоконтроль + Сознательность), его постоянную Силу воли (равна Смелости) и сделайте бросок на стартовый Запас крови. Затем по своему усмотрению распределите 18 свободных очков.

Концепция

Задать концепцию проще всего, и это хорошо, поскольку именно этот аспект при создании персонажа наиболее важен. Если персонаж в целом – это элемент, подчинённый законам обстановки, то концепция – основополагающее ядро этого элемента. Когда вы представляете себе или описываете кому-то своего персонажа в наиболее общей форме, вам приходит на ум как раз она. Концепция – это идея, завладевающая вашим интересом и заставляющая вас захотеть рассказать историю. Это та шкура, в которую вы хотите ненадолго влезть, чтобы отдохнуть от обыденности.

Концептуальная стадия создания персонажа – это своего рода осознание и воплощение идеи. Закройте глаза и представьте своего анарха; тот образ, который придёт вам на ум, будь это «неудачник, жаждущий искупления» или «пережиток прошлого с бандитского Дикого Запада», и есть концепция. Это первая искра вдохновения, подпаливающая фитиль фантазии. Неважно, сколько дополнительных штрихов и украшений вы привнесёте – опираться вы всё равно будете на концепцию. Это то средство, при помощи которого персонаж определял самого себя в жизни, сохранившееся и после Становления. Персонаж мог находить себя в искусстве, общественной деятельности, семейной жизни или даже любимой работе, и это самоощущение перешло с ним в Не-жизнь. Даже в процессе развития хроники концепция не меняется, какие бы события ни происходили с персонажем.

Если захотите, вы можете также использовать концепцию как инструмент направления развития персонажа в процессе игры. Простая и ясная концепция может дать представление о целях персонажа, его личности, типичном поведении, обычных для него приёмах борьбы с трудностями Не-жизни, – возможно даже, что и о его участи в целом. Концепция типа «жертва насилия, мстящая преступникам после Становления», позволит ухватить саму суть предначертанных персонажу стремлений. Концепция «невозмутимого рабочего» даст понять, что персонаж всегда очень спокоен и владеет собой, что бы ни творилось вокруг. Персонаж, построенный на концепции «шпиона», не боится враждебного окружения и способен пойти на

невероятный риск, часто располагая при этом лишь собственной смекалкой и скудными ресурсами. «Семьянин» может тратить массу времени и сил, чтобы защитить и обеспечить всем необходимым свою котерию, потому что больше не в состоянии заботиться о своей смертной семье. При словах «учёный-фольклорист» сразу приходит на ум классический герой рассказов Лавкрафта, слишком глубоко погрузившийся в такие пучины оккультных тайн, которые лучше не тревожить.

Концепции, подходящие анархам, столь же многообразны, как и бесчисленные способы, которые они используют, чтобы облегчить свою долю. На каждого приторговывающего наркотой байкера в кожаной куртке от Донны Каран приходится по профессору колледжа из Новой Англии, а на каждого бунтующего припанкованного юнца с пирсингом по всей физиономии – по социальному активисту, финансирующему постройку ночлежных домов. Вся тонкость тут не в выборе «правильной» концепции для анарха, а в нахождении *вашей* концепции, которая позволит персонажу преследовать цели, разделяемые этим движением. Помните об этом не только когда придумываете историю и персонажа, но и в течение всей игры. Всё равно, насколько бы сильно не развивался и не изменялся персонаж, оригинальная идея, делающая анарха интересным и уникальным, должна вдохновлять вас постоянно.

Основы

Итак, вы разобрались с определяющей все прочие компоненты концепцией. Конечно, это не означает, что дальнейший процесс создания персонажа будет плёвым делом, но теперь задача состоит в развитии вашей идеи логическим, рациональным путём. Творческий подход и самобытное вдохновение по-прежнему нужны, просто вы больше не бродите вслепую. Вы можете в любой момент перечеркнуть всё и начать каждый этап заново, – и можете обнаружить, что делаете это раз за разом, если решили подойти к процессу со всем тщанием, – но концепция у вас уже есть, и вы всегда отталкиваетесь от неё. По сути, разумная причина сделать шаг назад и отменить новое добавление, которое вы сделали к своему персонажу, состоит в несоответствии этого дополнения концепции.

Сейчас мы исследуем первые шаги, предпринимаемые при создании персонажа. Игроки часто упускают их из виду, но они действительно очень важны. В жизни реального человека эти черты формировали бы основу его существования, определяли бы его или её фундаментальную сущность. Единственная причина, по которой для вымышленного персонажа лучше сначала придумать концепцию, а уж потом приниматься за эти черты – то, что вымышленных действующих лиц мы создаём изначально как инструменты, помогающие рассказать увлекательную историю, тогда как реальные люди просто существуют, и всё. Вымышленному персонажу концепция даёт цель и направленность; описанные ниже черты позволяют закрепить концепцию персонажа-анарха. Пока персонаж значим (а это важно, потому что вы собрались его отыгрывать, как-никак), они обеспечивают его самоидентификацию.

Внешность

Физическое описание персонажа, пожалуй, наиболее важно и в плане его самоощущения, и в смысле его восприятия окружающими. Вы не обязательно должны уточнять, какого цвета у него глаза или сколько именно татуировок у него на лице, однако глубокая проработка внешности может очень сильно помочь вам. На ту картинку, которая будет возникать у вас в мыслях, когда вы станете представлять себе персонажа, можно будет не только опираться и ссылаться: она может стать основой распределения точек Атрибутов и некоторых Способностей.

Первая важная деталь, на которую нужно обратить внимание – пол персонажа. Мужчины и женщины мыслят поразному, и в определённых ситуациях они будут действовать совершенно различным

образом – порой непостижимым для представителей противоположного пола, а то и раздражающим их. Одни источники списывают эти различия на общественные установки, вознаграждающие определённое поведение представителей каждого пола и осуждающие другое; иные же утверждают, что всё дело в генетике и инстинктах. Так или иначе, за всю записанную историю доказательств того, что мужчины и женщины мыслят и действуют поразному, накопилось предостаточно.

Для вампиров половая принадлежность – не самое важное различие на уровне психологии. Любой вампир может питаться, учиться и создавать потомство, так что гендерные вопросы обычно не поднимаются. Самые старые и могущественные вампиры превращаются в ужасающих, нечеловеческих тварей, которые могут вообще потерять всякие половые признаки. Тем не менее, многие старейшины и служители, занимающие посты в Камарилье, получили Становление во времена, когда пол заметно влиял на социальный статус. Создания привычки, многие вампиры сохраняют эти предрассудки на протяжении всех своих Не-жизней, – поэтому они способны обращаться с анархами дурно просто из-за их «неправильного» происхождения.

Создавая персонажа, продумайте, как будет влиять его пол на его взаимоотношения с другими действующими лицами хроники. Это будет прогрессивно мыслящий мужчина, считающий женщин равными себе? Привыкшая к покорности женщина, оценивающая свои поступки в зависимости от того, принимают и одобряют ли их мужчины, или же противопоставляющая мужскую жизненную философию своей собственной? Как ваш персонаж-мужчина отреагирует на вампиршу-старейшину, утверждающую, что все представители сильного пола – эгоистичные скоты? А что ваш женский персонаж подумает о старейшине, который считает, что лишь мужчины заслуживают Становления, а женщины – нечистые существа, которые годны лишь на то, чтобы «плодить скот»? Влияет ли пол вашего персонажа на его способ охоты, на выбор предпочтительных жертв?

Причина ещё и в том, что опыт персонажа, связанный с его полом, мог стать причиной его или её ухода в анархи. Например, если вы решили играть за бывшую помощницу районного чиновника, считающую себя просвещённой защитницей прав женщин, то вполне возможно, что после Становления она увидела в Камарилье аналог той управляемой мужчинами системы, к которой питала при жизни отвращение. Она могла выступить против элиты секты и вступиться за права всех притесняемых Сородичей. Это идеалистическое стремление может служить для неё связью со смертной жизнью, позволяющей удерживать Зверя под контролем.

Другой существенный внешний фактор, влияющий на положение персонажа в мире – его раса. Не секрет, что в нынешние ночи многие равнее других просто из-за своей расовой принадлежности. Раса – крайне щепетильная тема для разговоров в приличном обществе, но в то же время – очевидное и всеобъемлющее различие между всеми людьми на планете. Более того, расовые отличия часто влекут за собой культурные, так что они влияют на то, как персонаж воспитывался, что для него хорошо, а что – плохо, как с ним вели себя местные жители там, где он появился на свет.

Как и в отношении пола, вампиры переносят свои прижизненные расовые предрассудки в Не-жизнь. На самом деле они, будучи замкнутыми существами, придают расе куда больше значения, чем полу. Чем больше различий между расами и культурами персонажей, тем более чуждыми друг другу они кажутся, а старые вампиры боятся и отвергают всё, что представляется им инородным. Если в социальном плане ваш персонаж – чужак в чужой стране (скажем, чернокожий неонат из Южной Африки, набравшийся смелости покинуть привычные охотничьи угодья, чтобы попытаться найти себе место в каком-нибудь

из южных штатов США), он непременно столкнётся с упорной враждебностью местных старейшин на многих уровнях, как только те узнают о его присутствии. Борьба против предубеждения и заблуждений может сделаться привлекательной концепцией персонажа, но будьте готовы к тому, что старейшины, суровые служители и даже некоторые неонаты постарше не испытывают ни малейших угрызений совести из-за того, что не разделяют прогрессивных идеалов расового эгалитаризма.

Можно вывести желание персонажа прицепить свой вагон к поезду анархов из того связанного с его расой опыта, который он получил при жизни. Однако избегайте стереотипов, особенно когда играете вместе с людьми, которые чувствительны к таким вещам. Просто сказать, что неонат-латинос решил взять от Не-жизни причитающееся радикальными способами, потому что его сир, чистокровный белый, его притеснял, – это грубо, примитивно и, прямо говоря, глупо. Вместо этого взгляните на лидера сообщества чернокожих в южноамериканском городе, получившего Становление от старейшины Вентру, чтобы послужить его пешкой в кампании по захвату влияния над одним из местных политиков перед самыми выборами. Сир хочет, чтобы его Дитя повлияло на местных чернокожих и побудило их проголосовать единогласно (что, так или иначе, повлияет на результат выборов), потому что ему нужен рычаг влияния на того политика, который у власти сейчас. Однако и сир, и другие местные старейшины считают негров недочеловеками, ничуть этого не скрывая от неоната, в котором видят кратковременно полезный инструмент. Эта ситуация порождает в новообращённом огромное желание объединиться с другими отверженными местными Сородичами, чтобы вместе бороться со старейшинами.

Когда вы разберётесь с этими двумя трудностями, создать прочие элементы внешности персонажа будет уже не так сложно. В принципе, в самом выборе расы и пола тоже нет особой проблемы – нелегко только вплести их в контекст истории об анархах. Последние доработки внешности – очень общие, и на них не следует заострять внимание до тех пор, пока вы позднее не перейдёте к распределению своих точек.

Но вам надо уже сейчас учесть, как выглядит персонаж. Сколько лет ему на вид? Он навеки заточён в теле ребёнка, подростка, взрослого, старика? Некоторые черты характера, типичные для разных возрастных периодов, – простодушная невинность детства, пронзительные надежды молодости, усталость взрослого человека, угрюмое смирение старости, – исчезают по мере того, как проходит время и угасает Человечность вампира, но общее ощущение возраста производит впечатление как на жертв вампира, так и на его сородичей. К тому же вампиры используют свой внешний возраст, чтобы слиться с другими людьми тех же лет или манипулировать жертвами другого возраста.

Представьте себе также, насколько ваш персонаж привлекателен. Это роскошная паучиха, плетущая вокруг жертв сеть эротического желания, или же омерзительная старая карга, которой приходится вести дела, укрывшись подальше от любопытных глаз? Разумеется, красота – понятие субъективное, и представления о ней могут меняться по ходу жизни, но едва ли общепринятые взгляды на привлекательность заметно изменятся за одну хронику. Отметьте, каковы стандарты красоты в той местности, где будет происходить действие, и определите, в какой степени ваш персонаж им соответствует. Затем представьте, что это может сказать о персонаже (если может).

Наконец, определите, какие элементы стиля вы хотите придать персонажу. Это решение частично вытекает из предыдущих оценок внешности, но оно ведёт вас ещё чуть дальше. В частности, оно определяет, сможет ли персонаж сливаться с окружающими людьми, не казаться анахронизмом. Даже если ваш персонаж получил Становление в начале XVII века, с

его стороны будет не очень разумно носить в нынешние ночи костюмы в духе Гая Фокса.

Более того, чувство стиля, присущее персонажу, может послужить хорошим инструментом для охоты, позволяя ему оставаться незамеченным среди того окружения, в котором он охотится. В конце концов, щеголеватый джентльмен в дорогом костюме, разъезжающий исключительно в запряжённой лошадьми карете, едва ли опустится до того, чтобы питаться в городской Кормушке, а неухоженная ковбойша в грязных джинсах, которая ездит на побитом «Шевроле Тахо», изрыгающем чёрный дым и фырчащем ещё некоторое время после того, как ключи извлечены из зажигания, напрашивается на разочарование, если пытается обольстить жертву на вечеринке яхтсменов в Бостонской бухте. Каждый вампир способен *понять* социальный климат того места, где он собрался поохотиться, но если он не будет выглядеть там «своим», ему придётся приложить немало усилий, чтобы преуспеть. Однако, опять же, вы, игрок, можете сделать это интересным испытанием для себя.

Внутренний мир

При создании вымышленного персонажа его внутренний мир намного важнее внешности. Если в вашей группе нет талантливого художника, который любит рисовать портреты персонажей, чтобы вдохнуть в них жизнь, то, скорее всего, единственная видимая форма, которую примет внешность персонажа – это точки в чарлисте. Зато при отыгрыше этого персонажа вам придётся влезть в его голову и понять не только то, что он будет делать, но и то, почему он будет это делать.

По этой причине сфокусировать внимание на внутреннем мире персонажа более важно, чем на внешности. При создании персонажа-анарха это особенно верно, поскольку «дело» анархов основано на идеологии и личном опыте его сторонников.

Впрочем, мы пока не вникаем в мотивы и прочие тонкости внутреннего мира персонажа. Хотя эти элементы (особенно мотивы) могут показаться первостепенными при создании вампира-анарха, наш подход к формированию персонажа немного иной. Здесь мы развиваем мышление и личность персонажа как бы в обратном порядке; более подробное пояснение вы найдёте ниже в этой же главе. Сейчас всё ещё нужно заложить основу того, чем в итоге станет ваш персонаж.

Один из первых факторов, на которые нужно обратить внимание, работая над мышлением персонажа, – насколько он умён. Это качок с пудовыми кулаками, которого можно было бы принять за обезьяну, будь он чуть более мохнат, или же махровый интеллектуал, который смотрит свысока на всех остальных? Такая обобщённая оценка помогает представить себе умственные способности персонажа, начиная с остроты его восприятия и заканчивая тем, как быстро и успешно он может разобраться в ситуации. О да, проницательный читатель, речь и в самом деле идёт об Умственных Атрибутах – Восприятии, Интеллекте и Сообразительности, но пока не нужно перескакивать к этому этапу создания персонажа. Вместо этого просто решите, будет ли ваш персонаж достаточно умным, а как это распределить по Чертам, мы определим позже; никто не требует от вас сразу же расставлять точки.

Слово «умный» по своей природе субъективно, так что если вы решили, что вашего персонажа можно так охарактеризовать, определите значение этого слова непосредственно для вас. Он умён потому, что его голова просто-таки переполнена хорошо усвоенными знаниями из университетской программы, или потому, что у него всегда находится остроумный ответ, после которого его противники сразу умолкают? Первый вариант обосновывает высокий уровень Интеллекта, тогда как второй предполагает хорошую Сообразительность. Может быть, персонажа считают умным, потому что он способен подметить мельчайшие детали и соотнести их с

событиями прошлого, в которых он сам не участвовал? Такая способность подсказывает, что у него хороший уровень Восприятия и Расследования. Он умён и отлично ладит с людьми, потому что точно знает, что именно те хотят от него услышать? Это указывает на высокий показатель Манипуляции. Или его можно назвать умным потому, что ему известно совершенно всё о том, что творится вокруг? Тогда можно предположить, что значение Знания улиц или Знания местности у него выше среднего. Проявление любого из вышеуказанных качеств может заставить менее квалифицированного собеседника счесть вашего вампира «умным». Но даже если в чём-то он окажется совершенным дилетантом, он может быть «умным» за счёт других областей, в которых разбирается лучше.

Когда вы решите, умён ли в целом ваш персонаж в этом обобщённом смысле, наступает время определить, *как* он умён. Он признанный эксперт в своей области или его уровень просто заметно выше, чем у непрофессионала? Он считается авторитетом в каком-то деле или неплохо разбирается в отдельных его аспектах, и не более того?

Определившись с этим, подумайте, насколько открыто ваш персонаж демонстрирует свой ум. Он преисполнен гордости и кичится своими познаниями? Использует интеллект, чтобы приобретать ресурсы и влияние? Вампир должен обладать необходимой хитростью (и проявлять её), чтобы выживать, но он способен устроиться с комфортом и постоянно улучшать своё положение только в том случае, если достаточно сообразителен для этого. Смышлёный Каинит способен скопить такое богатство и обрести такое могущество, которого смертные могут только желать – и он в состоянии оборонять своё имущество от любых угроз. Ваш персонаж готов к такому поведению или же предпочитает не баловать себя?

Если ваш персонаж не показывает свой ум открыто, почему он так поступает? Он хотя бы осознаёт свой потенциал? Он считает, что вести себя скромно – это наиболее приличный (не говоря уже о том, что наиболее безопасный) способ преуспеть? Не решается высказывать собственные блестящие мысли, опасаясь, что их отвергнут? Или стресс, возникающий при настоящих умственных испытаниях, повергает его в панику? Распространённая среди анархов установка (а заодно и тактика психологической войны) говорит, что просто неразумно позволять своим алчным противникам из Камарильи в полной мере понять, на что вы способны. Ваш персонаж может верить, что лучше пусть враги его недооценивают и, следовательно, не трогают, чтобы он мог в безопасности и относительном спокойствии придумать способ с ними справиться.

Следствиями этой стороны личности персонажа становятся его инициативность, сила воли и лидерские способности. Не имеет никакого значения, насколько персонаж умён, если у него нет энергии, чтобы преследовать свои цели, или способности вдохновить других помочь ему их достичь. Прежде чем составлять список целей своего персонажа, подумайте, насколько он вообще мотивирован. Он верит, что всё и так будет в порядке, или полагает, что мир повернётся к нему спиной, если он не станет прикладывать постоянные усилия для сохранения своего положения? Насколько он предан своим целям, когда начинает приводить в исполнение план их реализации? Он механически их преследует, чтобы избавиться от скуки, или действует с маниакальным пылом, чтобы не позволить своему безмозглому, ленивому Зверю подавить его Человечность?

Несмотря на идеал эгалитаризма, разделяемый большинством анархов, почти любая их организация, от банды до фракции, должна следовать за сильным лидером, если хочет преуспеть в достижении своих основополагающих целей и не проиграть более многочисленным, лучше организованным соперникам из Камарильи. Определите, какова вероятность того, что ваш персонаж примет на себя эту роль.

Также вы сможете понять, насколько успешно он сможет справиться с лидерством. Контраст между желанием и способностью персонажа руководить, когда они не одинаковы, может интересно повлиять на динамику игры и развить внутренний конфликт истории или хроники. Обдумав это сейчас, позднее вы сможете понять, как ваш персонаж будет взаимодействовать с другими членами своей котерии и как он станет воспринимать соперничество.

Последний из базовых аспектов создания личности персонажа состоит в определении того, насколько тверды его моральные ориентиры. Придерживается ли он строгого кодекса чести? Есть ли у него совесть? Он действительно искренне соблюдает свои этические нормы или же только на словах? Не обязательно вникать во все тонкости, но обдумайте, считает ли ваш персонаж себя относительно свободным ото всех высоких чувств или есть вещи, до которых он ни за что не опустится. Это даст вам некоторое предварительное представление о том, как он справляется со Зверем и как реагирует на моральные дилеммы, встающие перед ним в процессе достижения целей. Заодно это может помочь представить причину, по которой персонаж стал анархом. Многие анархи вступают в движение лишь из-за неприкрытой заинтересованности в личной выгоде, но есть и такие, которые даже в нынешние ночи продолжают верить, что борьба за «дело» – единственный способ отплатить старейшинам за предательство, совершённое ими во времена Инквизиции.

Цели

Вы более подробно рассмотрите этот момент позднее, но начните обдумывать цели вашего персонажа уже сейчас. Персонаж может стремиться к одной основополагающей цели, к которой сводятся все прочие, более мелкие, или ставить перед собой лишь краткосрочные задачи. Убедитесь, что цель вашего персонажа по масштабу сопоставима с предполагаемой длиной истории или хроники, а заодно и с целями других игроков. Не тяните одеяло на себя, а работайте вместе с товарищами по игре, чтобы все персонажи имели возможность достичь своих целей в течение хроники.

Пока что имеет смысл определять только самые общие стремления персонажа, но отмечайте все детали, окружающие их. Это даст вам вдохновение. Общие цели могут выглядеть так: «получить временную власть над другими Сородичами», «обеспечить безопасность города», «искупить прошлые преступления», «отомстить за былое пренебрежение», «преуспеть в выполнении задания вопреки предыдущим неудачам»; и так далее, их великое множество. Когда вы более тщательно проработаете персонажа как в процессе его создания, так и в ходе игры, вы сможете более детально описать его цели.

Особенности

Когда вы обдумаете и определите основные пункты создания персонажа, придёт время вникнуть в детали. Эта часть работы не требует столько воображения и творческих сил, как предыдущая, но и она не лишена своих трудностей. Разрабатывая специфические детали, определяющие вашего персонажа, вы буквально воплощаете те общие идеи, которые уже наметили до этого. Можно сказать, что вы переводите свои идеи в общедоступную форму, которую любой может воспринять.

Впрочем, всё это отнюдь не значит, что творческая и интересная часть процесса подошла к концу. Любой творец – писатель, художник, музыкант, архитектор и так далее – знает, что каждый продукт его творческой деятельности постоянно развивается и изменяется даже после того, как работа над ним завершена (а некоторые даже скажут, что по этой причине любое произведение искусства всегда остаётся неоконченным). Не паникуйте, если поймёте, что удаляете детали, которые вы когда-то считали важными или даже основными для характера персонажа: каждая вызревающая идея будет пытаться улиз-

нуть, когда вы присмотритесь к её глубинной сути повнимательнее. Особенности, которые вы привносите в своего персонажа, должны логически вытекать из основных идей, которые вы уже определили; но даже сами эти основные идеи могут уточняться и меняться в зависимости от того, кого и как вы сами хотите отыграть.

Единственной составляющей, которая точно не станет меняться в процессе создания персонажа – это концепция. Вне зависимости от того, сколько слоёв вы наложите поверх неё и сколько острых углов вам придётся обрезать, концепция – центральная идея, вокруг которой формируется персонаж. Это тот замысел, который делает его интересным для вас, и тот стандарт, с которым вы соотносите каждую Черту, добавляемую персонажу.

Но если вы и впрямь ощутите на этом этапе, что ваш интерес к персонажу с такой концепцией ослабевает, не спешите отчаиваться и начинать всё сначала. Может быть, вы просто взяли очень специфическую концепцию, от которой отошли в процессе. Если так, сведите концепцию к самым базовым и рудиментарным понятиям, насколько только сумеете, и посмотрите, что получится. Может быть, вы отыщете то, что вновь привлечёт ваш интерес и избавит вас от необходимости всё переделывать. Но если и этот трюк не пройдёт, и вы поймёте, что однозначно не хотите играть таким типом персонажа, лучше действительно попробовать что-то ещё.

Личностные архетипы

После концепции и имени персонажа вы обычно первым делом вписываете в свой чарлист как раз личностные архетипы. Определиться с нижеследующими характеристиками будет несложно, если вы хорошенько обдумали всё на предыдущих этапах и если у вас есть основательные идеи.

Натура

Натура персонажа – фундаментальный аспект его личности, который можно считать более тонким выражением концепции. Однако если концепция всегда находится вне персонажа, и он сам о ней не знает, то со своей Натурой он связан куда теснее. Это простейшее выражение истинной сущности действующего лица понятными всем терминами. Натура определяет цели и мотивы персонажа, логически вытекает из его опыта. Вероятнее всего, она не изменится в ходе истории, с чем бы персонаж ни столкнулся.

Натура также служит для персонажа источником решимости (то есть способом, при помощи которого он восстанавливает Силу воли). Когда он действует согласно с Натурой, его сложнее переубедить или поколебать его решимость, и он сильнее настроен поддерживать свои идеи. Но следует провести важное разграничение: Натура не всегда служит источником уверенности, и не все действия персонажа прямо и буквально связаны с ней. Персонаж, действующий как экстраверт-Щёголь, на самом деле может быть беззащитным, зависимым Ребёнком. Более того, отнюдь не всегда действовать напрямую в соответствии со своей Натурой – это верный путь к успеху; помните это, выбирая Натуру своего персонажа. Так, Мечтатель восстанавливает Силу воли только тогда, когда убеждает кого-то ещё поверить в свой идеал, а не приводит кого-то к успеху за счёт этого идеала. Такого персонажа интересным делает постоянное стремление утверждать свою мечту в глазах окружающих, независимо от того, как часто он добивается успеха.

Для персонажей-анархов нет каких-то особенно «хороших» или «плохих» Натур, потому что их движение привлекает все типы вампиров. Однако некоторые архетипы встречаются чаще прочих. Сильные Архитекторы, Автократы, Победители, Судьи, Педагоги и Мечтатели часто готовы пройти долгий путь ради достижения своих целей, и многие из них верят, что для этого им следует перестроить структуру Камарильи. За долгие годы неуклонной

борьбы с системой движение привлекло многих обладателей таких Натур, как Брюзга, Асоциал, Фанатик, Бунтарь и Плут, так что и эти архетипы могут стать отправной точкой хроники с участием анархов. Из Браво, Ловкачей, Перфекционистов и Шутников могут получиться хорошие анархи из-за их манеры действия, но они не обязательно серьёзно относятся к идеологии движения. Натуры Конформиста и Традиционалиста не кажутся надёжными и подходящими, но ведь сообщество, нормам и традициям которого они подчиняются, может быть и движением анархов.

Маска

Маска не влияет непосредственно на механику игры, но тоже по-своему важна. Она отражает способы, при помощи которых персонаж взаимодействует с окружающими и достигает своих целей. Анарх под Маской Плута будет действовать совсем иначе, чем тот, что носит Маску Фанатика, даже если оба они Опекуны по Натуре. Энергичный Вентру, управляющий собственным доменом, может казаться своим союзникам и сподвижникам абсолютным Бонвиваном, а на самом деле быть разочарованным Брюзгой, который знает, что никогда не добьётся того, чего желает.

Выбирая Маску, взгляните на цели своего персонажа и на те элементы концепции, которые намекают на то, как он будет эти цели преследовать. Если же ваш персонаж довольно прямолинеен в своих действиях, можете просто сделать Натуру и Маску одинаковыми.

Клан

В большинстве случаев клан не накладывает на личность конкретного персонажа каких-то существенных отпечатков и не предопределяет строго его стиль Не-жизни (если он не каитифф, конечно – тогда очевидно, что его дело труба). Тем не менее, в обществе вампиров клановая принадлежность – важный ярлык, влияющий на то, как к персонажу будут относиться другие Сородичи. По отношению к разным кланам появились различные стереотипы, и от предполагаемого члена того или иного клана прежде всего ожидают некого типичного поведения. Старейшины Камарильи особенно предрасположены к таким обобщённым суждениям, поскольку наблюдали за развитием этих стереотипов век за веком. Обманывая эти ожидания и восставая против клановых предрассудков старейшин, анарх может заслужить необходимое уважение и статус – если, конечно, он окажется способен сделать это публично и в нужный момент.

В плане механики клан вашего персонажа влияет только на его способность изучать Дисциплины и клановую слабость. Клановые Дисциплины подразумеваются сами собой, а вот слабость потребует некоторого прояснения на стадии создания персонажа. Если ваш персонаж недавно получил Становление, подумайте, как сохранившийся опыт его смертной жизни мог повлиять на проявления его клановой слабости. Если речь идёт, скажем, о Тореадоре, то что именно вызывает его восхищение прекрасным? Вдруг он всегда был неотёсанным мужланом и только теперь осознал, насколько мимолётной может быть красота? Может быть, раньше он ценил красоту, но лишь те её отчаянные проблески, которые мог рассмотреть сквозь грубость повседневности? Если ваш персонаж – опытный анарх, получивший Становление задолго до начала истории, подумайте, как и что он стал думать о своей клановой слабости. Он принимает её или борется с ней, надеясь, что со временем она угаснет? Что он для этого использует? Как сильно слабость влияет на него теперь?

Самый важный эффект, который обуславливается вашим выбором клана, по своей сути социален. Он заключается в представлении о том, как решение персонажа присоединиться к движению анархов повлияло на его общественную Не-жизнь и отношения с кланом. Его считают «очередным бестолковым анархом из Бруха»?

Приписывают ему легкомыслие и безвредность только потому, что он Тореадор, который, как кажется со стороны, стал анархом просто от скуки? Что, если он – член клана, который очень мало представлен среди анархов, например, Тремер или даже Последователь Сета? Окружающие вообще обращают на его клан внимание или он ведёт себя так, что об этом никто даже не думает? Его уход в анархи сделал его открытым врагом собственного клана или же сами собратья-анархи предали его анафеме просто из-за его происхождения?

Рейтинг Черт

Теперь, когда вы приняли все важные решения насчёт того, кто такой ваш персонаж, настало время вернуться к вашим заметкам о внешних и внутренних его качествах и перевести их в те показатели, которыми оперирует рассказчик. Чтобы вспомнить, как в данном случае механика отличается от классической, вернитесь немного назад, к краткому руководству в начале этой главы.

Невнимательные читатели (например, те, что разве что мимоходом читали о создании персонажей в основной книге правил Vampire) могут заявить, что персонажей-анархов жестоко подставили в плане очков Черт, и полностью отвергнуть предлагаемые в этом руководстве правила их распределения. Действительно, персонажам-анархам даётся на две точки Способностей и на одну точку Атрибутов меньше, и не без причины. Поднимая эти Черты до стандартного уровня, предполагаемого в основной книге, вы потратите восемь свободных очков; а самих свободных очков при создании персонажа-анарха вы получаете всего на три больше, чем обычно. В самом деле, на первый взгляд можно решить, что анархов и впрямь сильно подставили.

Контраргумент состоит в том, что анархи, в общем-то, *должны* находиться в таком положении. Они находятся даже не у подножия общества Сородичей; как раз это неравенство подтолкнуло их присоединиться к единомышленникам-революционерам и начать борьбу за те права, которые, как они считают, должны принадлежать всем вампирам. Они своими глазами видят, насколько нечестные условия царят в Не-жизни, и у них есть все причины желать «убедить» старейшин поделиться достатком.

Правда, этот аргумент вряд ли сработает, если вы имеете дело с игроком, у которого дух захватывает от надвигающейся угрозы потери драгоценных точек и который жаждет получить их в полном объёме *сейчас же*. В таком случае напомните игроку, что персонажи-анархи получают по одной дополнительной точке в Дисциплинах и Дополнениях, в отличие от вампиров Камарильи. Вместе это восемь очков, не считая тех трёх свободных, которые персонаж получает просто за то, что он анарх. Итого 11 очков, которые эквивалентны одной точке Атрибутов, двум точкам Способностей и *двум* точкам Дополнений, которые персонаж мог бы получить, будь он более лоялен к Камарилье. Если хотите, можете пойти навстречу своему педантичному товарищу, отобрать у него дополнительную точку Дисциплин и распределить полученные очки так, как предполагается в классической системе.

Сообразительный и внимательный игрок поймёт, что ему дали *дополнительное* свободное очко за то, что он играет анархом. Это перераспределение стартовых очков должно послужить, чтобы игрок осознал одну заметную особенность Не-жизни анархов. В основном движение состоит из молодых, малоопытных неонатов, не успевших довести свои Атрибуты и Способности до того же уровня, как у их соперников из Камарильи. Поэтому им приходится взамен развивать Дополнения, и это получается у них лучше, чем у старших Сородичей, поскольку анархи не так сильно удалены от общества смертных, за счёт которого в основном Дополнения повышаются.

Атрибуты

Распределение Атрибутов должно логично и напрямую отражать ваши основные идеи по поводу персонажа, а это не так уж просто. Само по себе закрашивание точек в чарлисте, конечно, не требует существенных усилий, но для того, чтобы обеспечить их баланс и включить их в общий контекст, могут понадобиться силы и время.

Определение приоритетных категорий должно следовать из концепции персонажа. Если вы хотите отыгрывать анарха-разведчика, лучше взять Умственные Атрибуты. Если ваш анарх собирается силой отобрать имущество у своего сира, сделайте первичными Физические. Если вы собрались играть персонажем, который добывает ресурсы, шантажируя неосторожных Сородичей Камарильи, Социальные Атрибуты станут его главной силой. Учитывайте также то, какие действия будут в основном происходить по ходу хроники и чего ваш персонаж хочет добиться. Не думайте, что вам обязательно нужно использовать Атрибуты по полной, чтобы обеспечить успех, однако не стесняйтесь распределять их так, чтобы облегчить своему персонажу достижение его целей.

Анархи так же разнообразны и уникальны, как и все прочие люди или вампиры, так что нельзя сказать, что какое-то определённое распределение Атрибутов будет для них идеальным. Поэтому просто определитесь, на что ваш персонаж должен быть способен, сверьтесь с описаниями Атрибутов в основной книге правил и расставьте точки так, чтобы результат соответствовал вашим запросам.

Способности

Распределить Способности не сложнее, чем Атрибуты. Соберите воедино всё, что вам известно об особенностях истории; подумайте, какую роль ваш персонаж будет играть в событиях; расставьте точки соответственно полученным выводам. Опять же, не надо ломать себе голову и пытаться вычислить какое-то наилучшее соотношение точек. Экипируя персонажа так, чтобы тот немного не дотягивал до полной реализации своих целей, вы привносите в свою хронику благородный элемент поражения – темы, которая много веков остаётся одной из основных в мировой литературе. Помните: пока вы рассказываете хорошо продуманную, развивающуюся историю, ваш персонаж не обязан «победить» в конце. Кроме того, вы могли бы возиться с цифрами много часов, чтобы продемонстрировать всю мощь своих мыслительных способностей – и всё равно обнаружили бы, что ваш персонаж в итоге оказывается в проигрыше.

Другой фактор, который следует учесть при расстановке точек Способностей – работа в команде. Даже в теории невозможно создать при имеющемся запасе очков такого персонажа, который разбирался бы сразу во всём. «Титаны Ренессанса» (и «титанши» тоже) в наши времена крайне редко встречаются – современным людям просто не хватает времени, чтобы стать экспертами во многих областях. Плюс ко всему, точки тоже не бесконечны. Таким образом, персонажи объединяются, чтобы получить доступ к тем навыкам и ресурсам, которыми они не располагают поодиночке, чтобы расширить собственные возможности и работать вместе ради общего блага.

Это особенно верно в отношении анархов, формирующих свои стаи и банды. Отчасти они поступают так, чтобы доказать жизнеспособность своей идеалистической системы получения взаимной выгоды за счёт разделения обязанностей – но главная причина всё же в том, что в одиночку никто из них не может противостоять Камарилье. Перед тем, как начинать хронику, поговорите со своими игроками и выясните, какие Способности они могут продемонстрировать и в чём они могут помочь и поддержать друг друга с их помощью. При таком подходе Способности ваших персонажей, – независимо от того, были ли они уже сформировавшейся стаей на момент начала игры или же встретились благодаря счастливому стечению обстоятельств, –

можно будет комбинировать, достигая поистине замечательных результатов.

Дополнения

Борьба за имущество и связи, которую выражают Дополнения, – это тот стержень, вокруг которого вращается весь опыт анархов. По этой причине Дополнения вашего персонажа заслуживают особого рассмотрения перед началом игры. Некоторые из Дополнений менее приемлемы для анархов, чем другие, и представители движения смотрят на них в целом иначе, чем другие вампиры.

Некоторые Дополнения доступны анархам исключительно благодаря их социальным навыкам, и им не приходится конкурировать за них с Камарильей. Союзники, Связи и Слуги – продукты тяжёлого труда персонажа, изучения ситуации на улицах, расследований, и эти Дополнения доступны анархам в той же степени, что и членам других сект. Пока анарх хотя бы делает вид, что заслуживает доверия, и ведёт себя надёжно и сдержанно, он способен завести Союзников на любом уровне общества смертных. Пока он достаточно обеспечен, чтобы получать стабильный доход, он может содержать Слуг. Пока он знает, к кому можно обратиться, кому какой вопрос задать и кому дать на лапу, у него есть возможность поддерживать Связи. Поскольку большинство людей, выполняющих все эти функции, не в курсе существования вампиров, им совершенно всё равно, к какой фракции среди Сородичей их партнёр принадлежит.

Более того, анархи могут делить Союзников и Связи со своими соперниками из Камарильи. Так, местный авторитет, знающий всех наркодилеров района и их поставщиков поимённо, готов поделиться информацией о местном наркотрафике с любым, кто готов заплатить за неё; а если цена достаточно высока, он может рассказать и о том, кто ещё к нему обращается с такими вопросами. Анархам следует осторожно вести себя с Союзниками и Связями – хотя бы потому, что их приятель в любой момент может стать врагом; если они отважны и умны, то смогут использовать Дополнения, чтобы добыть ценную информацию о своих противниках и бросить им вызов.

Другие обычные Дополнения среди анархов имеют иное значение или применение, чем в Камарилье или Шабаше. Статус персонажа, к примеру, чаще определяется его положением среди анархов, и от их позиции зависит, будет ли это Дополнение иметь какой-либо вес. Каким бы высоким статусом он ни пользовался в Камарилье, эта позиция может просто испариться, как только распространятся слухи о его новой принадлежности, и персонажу придётся заново завоёвывать уважение – уже среди новых соратников. У анарха может сохраниться остаточный статус в Камарилье, если он будет позиционировать себя умным, уравновешенным миротворцем, однако этого не так-то легко добиться.

Более того, статус анарха среди своих привязан к иным стандартам, нежели в других сообществах. Анархи питают меньше уважения к богатству и временному могуществу, особенно если персонаж пытается скопить то, что приобрёл. Возраст и чистую мощь уважают практически все вампиры, но среди анархов большую важность приобретает то, как персонаж использует своё могущество и какой опыт он вынес из долгих лет Не-жизни. Наибольшая часть статуса анарха происходит из того, что его товарищи знают о его вкладе в общее дело – помните это, распределяя точки Дополнений. Ваш персонаж стал знаменит своей способностью обеспечивать движению анархов поддержку прежде нейтральных и консервативных Сородичей, используя только слова? Или это наводящий ужас уличный разбойник, умеющий подчинять врагов своей воле насилием? Может быть, он основал баронство на прежде занятой противником территории и сумел отстоять его от посягательств всех противников? Он – Дитя знаменитого в прошлом анарха (или, что ху-

же, архонта)? Что сделал ваш персонаж, чтобы заслужить уважение своих товарищей, и насколько прочно это уважение?

Поколение – ещё одно Дополнение, которое с точки зрения анархов воспринимается иначе, поэтому на него также следует обратить внимание при создании персонажа. У большинства анархов Поколение не столь сильное, как у Сородичей Камарильи – это одновременно особенность их Не-жизни и причина, побуждающая их поддерживать движение. Среди вампиров сильные подавляют слабых, а те, чьё Поколение ближе к Каину, обычно сильнее. Часто они хотя бы немного старше остальных и располагали временем, чтобы скопить и защитить свои ресурсы. В свою очередь, менее «знатные» вампиры тоже хотят получить эти ресурсы – ведь проще забрать что-то у прежнего владельца, чем самому достичь таких же успехов. Относительно слабые Сородичи не могут в одиночку бросить вызов старейшинам, поэтому желание отхватить от пирога собственный кусок сплачивает их и приводит в ряды анархов. А поскольку в движение пришло такое множество вампиров сравнительно слабых Поколений, те анархи, которые получают Становление уже от других анархов, обычно обладают ещё более поздним Поколением. Анархи старше десятого Поколения весьма редки в нынешние ночи.

Те Дополнения, которые провоцируют среди вампиров наибольшую конкуренцию (и обеспечивают вашим историям огромный потенциал развития), касаются активов, которыми владеют персонажи. Стадо, Влияние и Ресурсы находятся в самом центре борьбы анархов. Стадо определяет объём безопасного и доступного снабжения витэ, а управлять им обычно приходится как раз за счёт Влияния и Ресурсов. Большинство молодых анархов не имеют доступа к этим Дополнениям, а если имеют, то получают в них лишь одну-две точки. По причинам, которые вы сами должны определить, ориентируясь на предысторию вашего персонажа, анарх может быть вынужден ограничить свои ресурсы – возможно, именно это в первую очередь побудило его вступить в движение.

Если у вашего персонажа есть хоть какие-то точки в этих трёх Дополнениях, не поленитесь пояснить, откуда он их взял. Однако особое внимание нужно обратить на то, как персонаж управляет своим имуществом. Он работает по ночам, чтобы поддерживать свои Ресурсы, или удалённо сотрудничает с молодой фирмой, представляясь «партнёром, живущим в другом часовом поясе»? Он собрал себе Стадо, проводя регулярные собрания родительского комитета[3] и выборочно используя гипноз? Его Влияние основано на маленькой чёрной книжечке, которую ему удалось украсть у работающего на мафию бухгалтера? Даже если ваш анарх приобрёл эти Дополнения, их надёжность для него должна ощущаться как незначительная, требующая постоянной бдительности. Ваш персонаж может пытаться расширить эти Дополнения и использовать их для достижения своих краткосрочных целей.

Дисциплины

Сверхъестественные способности анарха составляют ещё одну важную часть его личности; это касается и того, как он их использует, и того, что он о них думает. Он может считать их крайними мерами – или же средствами еженощного существования. Это также наиболее заметные способы, которыми анархи компенсируют недостаток статуса и влияния в обществе вампиров. Они менее предрасположены к сохранению своих знаний в тайне и охотнее делятся ими с собратьями по движению. Поэтому при создании персонажа-анарха вы получаете одну дополнительную точку Дисциплин, и рассказчик более снисходительно отнесётся к вашему желанию взять неклановую Дисциплину. Тем не менее, Дисциплины, являющиеся прерогативами Шабаша (Власть над тенью и Изменчивость), особо скрытных кланов (Смертоносность, Тауматургия, Некромантия и Серпентис) или кланов, которые очень малочисленны (Химерия), всё равно

[3] Имеется в виду PTSA, организация, действующая в США и Британии и обеспечивающая ограниченный контроль системы школьного образования со стороны родителей учащихся. – *Прим. перев.*

могут быть запрещены, если только игрок не придумает поистине блестящее обоснование их получения. Однако анархи имеют доступ к учителям всех других Дисциплин.

Добродетели

Распределение Добродетелей для анархов ничем не отличается от предусмотренного классической схемой для персонажа из Камарильи. В конце концов, анархи и Сородичи Камарильи слеплены из одного теста – в конфликт вступают только их наивысшие цели. Поэтому вы можете применить основную книгу правил Vampire при расстановке точек Добродетелей. Единственная оговорка, которую нужно сделать, – персонажи-анархи обычно более отважны, чем члены Камарильи. Когда столь многие молодые вампиры покорно влачат своё угнетённое существование под ярмом Башни, нужна определённая сила характера, чтобы отказаться от такого положения. Ваш персонаж не обязательно должен быть настолько храбр, чтобы в одиночку схватиться со стаей Шабаша или поджечь собственное убежище в надежде уничтожить ворвавшихся туда охотников (и, надо сказать, с его стороны довольно разумно так *не* поступать). Однако он, по крайней мере, набрался смелости отвергнуть своего камарильского сира и повернуться спиной к тому обществу, которое выращивало его до приобретения вампирской зрелости.

По усмотрению рассказчика анархи, получившие Становление в Шабаше, могут иметь пять точек Добродетелей, обычные для шабашитов. Рассказчики, не злоупотребляйте этим! Перейдя на сторону анархов, персонажи уже сталкиваются со значительным испытанием, а добавив сюда ещё и Зверя, вы можете получить весьма кровавый результат. Впрочем, если стая анархов почти так же кровожадна, как шабашитская, вы можете применить такое распределение точек и превратить свою историю в замечательный рассказ о нравственном выборе.

Человечность

Номинальные члены Камарильи (или Дети номинальных членов Камарильи), анархи в большинстве своём следуют Человечности. Немногие анархи хотя бы знают о Путях Просветления Шабаша, а исповедуют их и вовсе единицы. Другие же Пути, не имеющие отношения к Шабашу, остаются привилегиями кланов, не находящих особого признания среди анархов.

К тому же у персонажа-анарха вряд ли было столько времени, чтобы он утратил свою Человечность настолько, что смог принять какой-то Путь. Конечно, движение существует порядка шестисот лет, но большинство принадлежащих к нему вампиров всё равно слишком молоды для столь значительной потери Человечности. Более того, идеология анархов основана главным образом на материалистических воззрениях, и её наиболее охотно принимают те Сородичи, которым далеко не так важно эзотерическое просветление, предлагаемое иными Путями. Чем больше времени и сил анархи тратят на «общее дело», тем меньше они заботятся о духовном саморазвитии. Поэтому по мере того, как ярость и отчаяние от бескомпромиссности их оппозиции растут в них, их Человечность увядает, а на её место не приходит ничего. Для таких фанатиков движения значение имеет только «дело», и в итоге они часто приходят к тому, что Зверь берёт своё.

Правила напрямую не запрещают анарху быть последователем Пути, но обстоятельства в таком случае должны быть очень специфическими. По сути, само вступление анарха на Путь может послужить завязкой истории. Например, вы можете сказать, что персонаж уже долгое время был анархом, и его Человечность снизилась, не выдержав груза борьбы за «общее дело». В тот самый момент, когда он уже в отчаянии готов отказаться от всех прежних ценностей, с ним в контакт вступает некая загадочная группа вампиров, предлагающих ему духовное обучение,

способное спасти его душу – но лишь в обмен на ряд услуг с его стороны. Как плоды этого странного «наставничества» отразятся на отношениях анарха с его союзниками? Чего хотят таинственные учителя? Может, это Инконню, испытывающие на прочность потенциального новобранца, или же агенты-провокаторы из Шабаша, надеющиеся превратить Сородича, осуждающего Камарилью, в её лютого врага?

Сила воли

Сила воли персонажа включает его Храбрость, но выходит за рамки этого отправного пункта. Сила воли отражает, по сути, сопротивляемость персонажа изменениям – в том числе тем, которые затрагивают его собственную природу. Когда этот параметр повышается, персонаж не обязательно становится отважнее. Когда Сила воли повышается у труса, ему становится только проще отказаться от опасного задания, несмотря на любые рациональные причины или угрозы, требующие от него встречи лицом к лицу с этим испытанием. На самом деле Сила воли – это проявление не столько смелости, сколько силы Натуры персонажа.

Когда вы решаете, насколько крепкой будет Сила воли вашего персонажа, вы начинаете с Храбрости, поскольку искать утешение в идеалах своей Натуры проще, чем позволять превратностям судьбы играть с вами, как им вздумается. Прежде чем повысить Силу воли за счёт свободных очков, сверьтесь с целями персонажа и честно оцените их с той позиции, с которой думал бы о них он сам. Насколько он предан этим целям? Натура позволяет ему идти на компромиссы или нет? Как далеко он готов зайти, чтобы добиться своего? Как часто он меняет свои приоритеты? Ответ на каждый из этих вопросов поможет вам понять, какой уровень Силы воли в конце концов подойдёт персонажу.

А где же новые Черты?

Вы можете удивиться, не увидев в этой главе никаких описаний новых Черт. Руководства по Камарилье и Шабашу, двоюродные сёстры этой книги, предлагали новые Архетипы, Способности, Дополнения, Достоинства и Недостатки, специфические для членов соответствующих сект. Почему же анархам не досталось новых Черт?

Суть в том, что в основной книге правил Vampire и вышедших впоследствии дополнениях к ней уже представлено множество отличных Черт. Эта глава не посвящена описанию каких-то новых Черт, она должна показать, как анархи смотрят на уже существующие, чтобы вы могли сделать своих персонажей более убедительными. Вся борьба анархов сводится к тому, чтобы объединить то, что у них уже есть, с тем, чего приходится добиваться самостоятельно, так что использовать все Черты – плодотворный путь к достижению успеха.

Нюансы личности

Казалось бы, вы уже можете взять свой чарлист и приготовиться к игре. У вас есть всё, что нужно для участия в истории, от концепции до списка целей и запаса дайсов. Следующие детали – не самые важные для процесса создания персонажа, но они делают его личность немного глубже. Вы можете держать эти нюансы в уме и сделать какие-то обобщённые заметки насчёт того, в каком направлении ваш персонаж намерен развиваться в будущем. По мере того, как история будет разворачиваться, а вы будете свыкаться с исполнением выбранной роли, вы сможете развить и детализировать эти идеи.

Технически, конечно, такие вещи, как цели и предыдущий опыт персонажа, уже должны быть намечены. Мотивы и воспоминания не могут взяться из ниоткуда. Любой житель нашей планеты – порождение собственного прошлого, и никто не может полностью изолировать свои мысли от влияния предыдущего опыта. Впрочем, создавая вымышленного персонажа, вы можете посмотреть на его личность как бы в обратном порядке – пожалуй, вам даже придётся так поступить, поскольку это гораздо проще. Если вы знаете, какую историю о персонаже хотите рассказать, и представляете себе, какие действия он будет предпринимать, это уже послужит хорошими основаниями для того, чтобы выявить его прошлое. Можете взять предрассудки и недостатки персонажа и вывести из них стиль поведения и прошлые события его существования. Конечно, в реальной жизни так не происходит, но при формировании вымышленной личности допустимо, чтобы цыплёнок появился раньше яйца.

Мотивы

К этому моменту вы уже должны неплохо представлять себе, каковы цели вашего персонажа, но мотивы – это нечто более глубокое. Не так сложно узнать, чего персонаж хочет и как он собирается получить желаемое, важнее понять, *почему* он хочет именно этого. Даже самые странные и непредсказуемо ведущие себя люди на самом деле имеют некую причину, оправдывающую их действия, вне зависимости от того, насколько она разумна и оправданна. Это даже в большей степени касается вымышленных персонажей. Они не преследуют какую-нибудь цель «просто так», они делают это в силу определённых внутренних побуждений. Нет мотивов – нет действий – нет истории.

Вернитесь к списку целей персонажа и поймите логику, на основе которой он их выбрал. Если он хочет свергнуть местного Князя, то почему и зачем? Из-за того, что он анарх-фанатик, а Князь должен стать невинным агнцем, которого нужно принести в жертву, чтобы ослабить угнетателей из Камарильи? Или потому, что Князь лишил его сира домена за незначительные нарушения Четвёртой и Пятой Традиций? Лучше обдумайте мотивы поступков своего персонажа до начала игры, согласовывая их с его Натурой, Маской, Самоконтролем и Силой воли. Не нужно делать их банальными и предсказуемыми, сделай-

те их логичными. Это поможет вашей истории облечься плотью.

Взаимоотношения

Как уже говорилось, и люди, и Сородичи – существа социальные. Они характеризуют себя по тому, как о них судят окружающие, ничуть не реже, чем сами определяют себя изнутри. Так что будет не лишним подумать, как ваш персонаж будет строить отношения с другими созданиями, которых встретит по ходу хроники.

Смертные

Один из самых важных аспектов личности вашего персонажа состоит в том, как он смотрит на живых людей после Становления. Этот фактор влияет на то, как быстро персонаж может оставить позади смертную жизнь (если может), и на то, насколько успешно он сопротивляется Зверю. Ваш персонаж – просто хищник, который относится к людям лишь как к жертвам, или он продолжает вести себя, говорить, действовать и мыслить так, как будто он всё ещё один из смертных? Он считает себя лучше смертных, хуже или ещё слишком молод, чтобы осознать, чем именно от них отличается? Убивает ли он людей во время охоты? Испытывает ли чувство вины или раскаяния после кормления? А если не испытывает ничего, беспокоит ли его этот факт?

Позиция персонажа по отношению к смертным не только отражает его Человечность, но и очень тонко влияет на эффективность его Дополнений. От смертных зависит большая часть Дополнений, и если персонаж будет пугать каждого встречного или вызывать отвращение, ему придётся очень долго трудиться, чтобы их заработать. Если персонаж больше не может относить себя к человеческим существам, – в силу возраста, внешности или того и другого вместе, – он также вряд ли сможет нормально контактировать с более молодыми вампирами. А если он не сумеет общаться ни со смертными, ни с молодыми Сородичами, разве из него выйдет успешный анарх?..

Сородичи

Если уж на то пошло, то как ваш персонаж относится к другим Сородичам? Каков его общий вампирский опыт? Становление стало для него травмирующей психику борьбой за жизнь (которую он, разумеется, потерял) или же горьковато-сладким проклятием, обретённым после долгого обольщения? Он преисполнился враждебности к своему сиру, влюбился в него или вообще предпочитает не думать о той ночи, когда перестал быть смертным? Мнение персонажа о его вампирской природе многогранно, однако начинается оно с этой обобщённой точки зрения.

Определитесь также, как персонаж будет взаимодействовать с другими участниками стаи, котерии или банды. Есть ли у него от них секреты? Он ведёт себя с ними открыто и расслабленно или чувствует, что постоянно вынужден работать над собой, дабы соответствовать их завышенным стандартам? Он считает их ближайшими друзьями или всего лишь случайными временными союзниками? Они ему хотя бы нравятся? Соберите своих друзей-игроков и поговорите с ними о персонажах перед началом истории; попробуйте прочувствовать основные моменты, которые они хотят обыграть. Изучите концепцию, Натуру и Сознательность вашего персонажа, чтобы понять, насколько успешно он будет ладить со своими товарищами-анархами. Помните, что групповой игре вредят ситуации, когда один персонаж преследует личные цели за счёт остальных; однако небольшие драматические разногласия между сообщниками могут внести в любую историю элемент волнения и пикантности.

Затем продумайте, каковы воззрения вашего персонажа на Камарилью и вампиров, которые её поддерживают. Какой у него опыт общения с Сородичами Камарильи, что в конечном счёте привело его к уходу в анархи? Он предвзято относится к

общественной системе в целом или приберегает свой пыл лишь для отдельных оппонентов? Он питает тайные надежды вернуть себе статус в Камарилье, когда накопит достаточно ресурсов, или считает, что структура секты настолько порочна, что ему в ней совершенно нет места?

Наконец, представьте себе, как персонаж относится к другим вампирским фракциям и сообществам. Как много он знает (или думает, будто знает) об этих группировках? Его воспитали в глубочайшем омерзении к Шабашу или же он считает, что вполне может объединиться с «вменяемой» стаей и *на самом деле* убедить шабашитов вернуться в Камарилью? Он хотя бы знает названия независимых кланов? Что удерживает его от ухода в отшельники? Если у него есть ложные представления о других группах Сородичей, то какие, и как он с этим справляется?

Другие сверхъестественные существа

Как правило, молодые вампиры почти ничего не знают о других сверхъестественных чудесах и кошмарах Мира Тьмы. Становление приводит к тому, что вампир концентрируется на себе и своих Сородичах, к тому же оборотни, маги и призраки не особо общительны с потомками Каина. Однако если вдруг у вашего персонажа был какой-то опыт столкновений с другими сверхъестественными созданиями, то какой и к чему он привёл? Не забудьте хорошо всё обосновать и обсудить с Рассказчиком до того, как случайно сболтнёте об этом в процессе игры.

Искорка жизни

Последние штрихи, которые вы наносите, создавая своего персонажа (или привносите в его портрет уже в ходе игры), мы не зря назвали «искоркой жизни». Привычная жизнь оказывается недоступна персонажу после Становления – её заменяет пустое эхо вампирского существования. И всё же, несмотря на то, что пламя Человечности постепенно угасает и сходит на нет, оно не потухает сразу же. Некоторые страсти (или их отблески) остаются с вампиром, пока он способен вспомнить их. Это последние пережитки его прежней личности, которая остаётся смертной, в то время как он уже Не-мёртв.

Эти страсти выражаются разными способами, и не в последнюю очередь – в виде вампирского чувства юмора. Влачить своего рода паразитическое существование не то чтобы очень забавно, но некоторые вампиры сохранили кое-какие из человеческих чувств, позволяющих им время от времени смеяться. Если ваш персонаж продолжает находить какие-то вещи смешными, то какие именно? Он сделал мрачный чёрный юмор своим защитным механизмом против Зверя? Его веселят только наиболее абсурдные, неожиданные вещи? Или он находит забавными тяжелейшие неудачи окружающих?

Другая страсть, которая долго сохраняется после Становления – сексуальность. Она достаточно быстро проходит путь от влечения к удовлетворению, а затем к простому безразличию, – по мере того, как вампир осознаёт, что утратил детородный инстинкт; но сексуальность всё равно остаётся важным компонентом его личности. Прижизненная сексуальная ориентация персонажа способна отражаться на его выборе жертв: например, он (или она) может питаться только на тех людях, которые были бы приемлемыми сексуальными партнёрами для него в смертной жизни, или, напротив, исключать таких людей из своего «рациона» из нежелания причинять им вред. Персонаж может вымещать на своих жертвах подавлявшиеся ранее разочарования, связанные с сексом, или пытаться попробовать то, на что не решался при жизни, пока его чувства ещё не до конца угасли.

Не считая охотничьих приёмов, персонажи в состоянии применять остаточную (или полностью наигранную) сексуальность при общении с молодыми вампирами, людьми-слугами или представителями своих Дополнений. Даже если за действиями в данном случае не стоят чувства, сек-

суальность и чувственность – отличные инструменты для тех персонажей, которые решают их использовать.

Подумайте также, есть ли у вашего персонажа привычки и хобби, которые перешли с ним в Не-жизнь. Он по-прежнему принимает душ и чистит зубы, едва проснувшись, по привычке? Или каждую ночь он прогуливается по своему городу, идя одной и той же дорогой и бормоча себе под нос: «Как же здесь всё изменилось…»? Внутри вампиры остаются созданиями привычки, когда стареют, но в повседневной Не-жизни какие-то мелкие намёки о смертном существовании могут помогать им помнить, кем они были когда-то.

Хобби вампира – тоже символические ниточки к его прошлой жизни, говорящие о том, что он сохранил к ним интерес. У него впереди вся вечность, в течение которой он сможет предаваться развлечениям, и, конечно, он вряд ли собирается каждую ночь заниматься только метанием бутылок с зажигательной смесью в камарильских гулей или произнесением напыщенных речей о благородном деле анархов перед своими товарищами по стае. Что же он делает в свободное время? Путешествует по популярным местам своего города и развлекается тем, что наблюдает за людьми? Играет на музыкальном инструменте? Пишет стихи или рассказы? Приходит в местный парк после захода солнца, держа под мышкой свой побитый скейт? Чем он заполняет время, когда не преследует свои цели или цели анархов?

Ответив на все эти вопросы и разобравшись со всеми деталями, вы будете более чем подготовлены к отыгрышу персонажа-анарха. Так что теперь вы вполне можете посмотреть, что приготовил для вас рассказчик, и погрузиться в таинственность и волнение той вымышленной жизни, которую вы только что создали силой своего воображения.

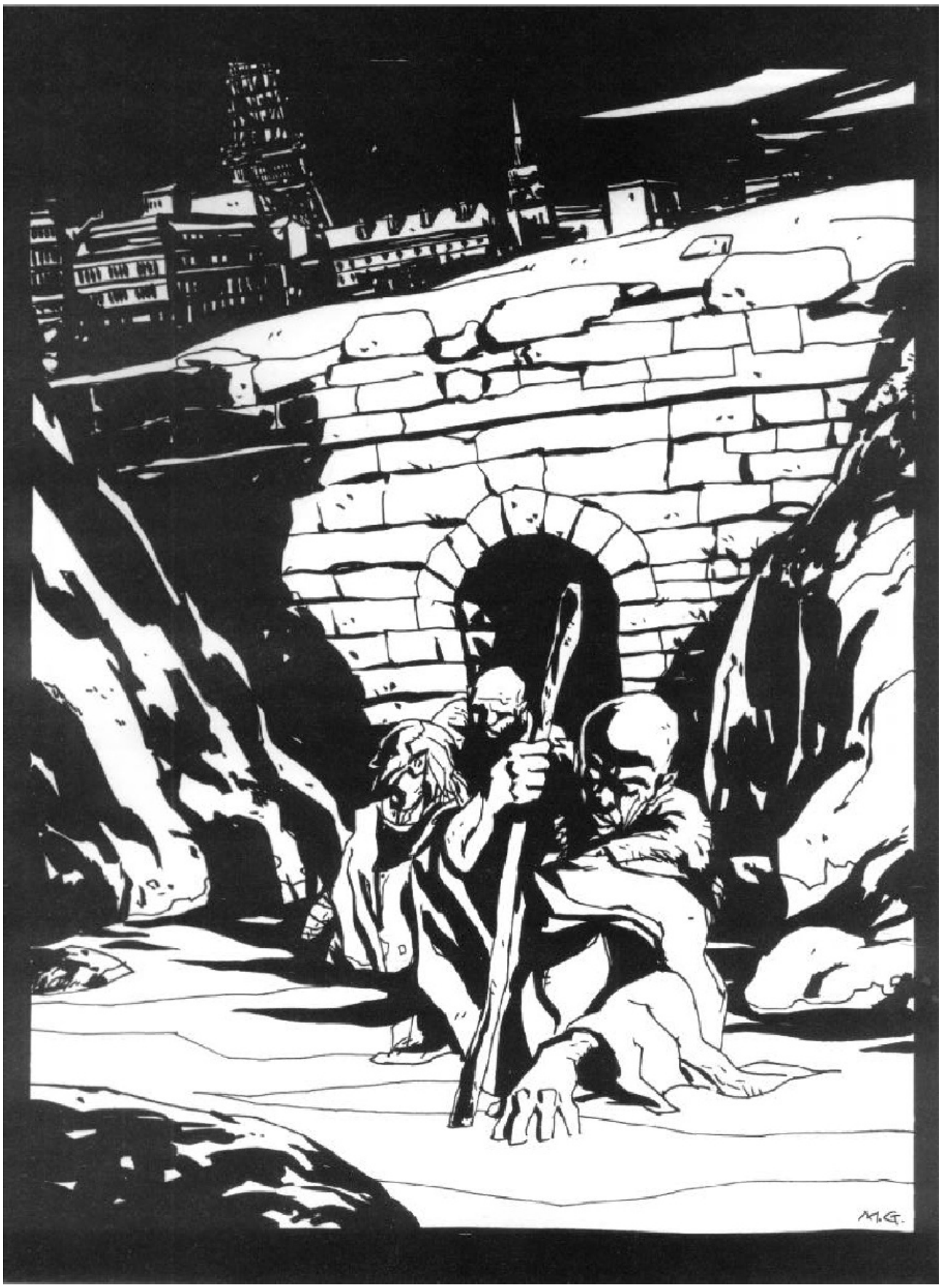
Когда совсем мало времени

Может так получиться, что у вас не будет времени или возможности каждый раз шаг за шагом проходить процесс создания персонажа, когда вам захочется отыграть анарха. Или вы хотите немного развить интересного мастерского персонажа, мельком участвовавшего в вашей хронике по Камарилье. Или вы отлучились за кока-колой и печеньем, а ваши приятели, пока вас не было, решили забацать этакую небольшую историю про анархов на одну ночь.

Какой бы ни оказалась причина, может получиться, что вам понадобится отнюдь не настолько прорисованный персонаж, как тот, создание которого описывалось в этой главе. Но самые важные моменты лучше держать в уме, даже набрасывая персонажа наскоро. Если вам приходится пропустить какую-то часть материала, пропускайте, помнить нужно только самое необходимое. Можете вообще обойтись минимальными усилиями, но тогда велик риск, что ваш анарх не будет даже казаться анархом.

Вкратце: пройдите процесс, описанный в общих чертах в начале главы. Без концепции вашему персонажу никак не обойтись, так что даже если вы попытаетесь, то не сможете пропустить этот шаг. Натура влияет на то, как персонаж взаимодействует с окружением, так что её тоже хотя бы наметьте. Насчёт целей – решите, хочет ли ваш персонаж чего-то своего или же он будет служить просто инструментом развития сюжета. Заодно решите, почему он именно анарх, а не представитель другой фракции. Наконец, расставьте точки.

Если вы сделали персонажа на скорую руку, сохраните чарлист и заметки. Может быть, ему суждено пережить пару сессий, и тогда вы сможете развить его по ходу хроники. В таком случае стройте его на той основе, которую уже заложили, используя эту главу.



Глава четвёртая: Мир, созревший для революции

Те, кто делает мирную эволюцию невозможной,
делают насильственную революцию неизбежной.
Джон Фицджеральд Кеннеди

Дорогой Дж.,

я польщена твоей попыткой вновь завлечь меня на поле брани, однако она, разумеется, тщетна. Те ночи миновали раз и навсегда. Это было забавно, но я, право, не могу больше преследовать эти мечты. У нас был шанс в те давние ночи, и я знала, что такая возможность выпадает только однажды. Мы проиграли, и для меня это было личное поражение. Я говорила тебе прежде и повторяю сейчас: я уважаю твою преданность делу столь же сильно, как и все те усилия и ресурсы, что ты в него вложил, однако теперь это только твоё дело, – уже не наше. Я нашла себе хороший уголок здесь, в горной Шотландии. Я смотрю на ночное небо, считаю облака, много размышляю, а иногда и плачу, вспоминая наших давно погибших товарищей. Порой я даже испытываю себя на прочность, совершая путешествия отсюда к морю и обратно в одиночку, – ты же знаешь, какие ужасы бродят здесь в ночи, – хотя бы чтобы сохранять остроту инстинктов.

Ладно, это всё ложь. Уверен, ты уже и сам об этом догадался. Настоящая причина – в звуке волн, разбивающихся о берег. Они всегда были и, вероятно, всегда будут. Даже если под словом «всегда» подразумевается бесконечная череда ночей, сшитых воедино с днями, которые я провожу в холодном забытьи… С другой стороны, кто может понять всё это лучше, чем ты?

После всего, что было, я наконец обрела мир, так что, пожалуйста, не пытайся больше разжечь во мне старые страсти. Теперь даже воспоминания кажутся мне чёрствыми, и пыльными, и мёртвыми.

Тем не менее, я не могу отказать в помощи тому, с кем я бок о бок сражалась столько лет, – тому, кто спасал мою Не-жизнь так же часто, как я спасала его самого. Думаю, отправлять сюда твоих потомков из Америки – глупая затея. Мне всё равно, что за ужасы, как ты говоришь, преследуют их. Я готова поклясться, что здесь их раздавят, как мух. Однако поскольку это, похоже, первый раз, когда мой призыв к разуму способен уберечь тебя от исполнения очередного безумного плана, я попыталась изложить всё, что может тебе пригодиться, в этом послании.

Отсылая тебе это письмо, я чувствую, что последний из моих долгов наконец-то уплачен.

Не пойми меня превратно – даже несмотря на то, что я порой по-прежнему скучаю по тебе и по ночам, что мы провели вместе, слова, произнесённые мной тогда, когда мы расставались, не стали за это время ни на йоту менее верными. То, что ты пытаешься сделать, неправильно. Это неправильный путь, и он приведёт лишь к кровопролитию, горю и войне. Если ты попытаешься принести всё это сюда, в мой крошечный высокогорный домен, я выступлю против этого. Возможно, мне придётся убить тебя, чтобы остановить, хотя это может стоить Не-жизни и мне самой. Я уже не та женщина, которую ты встретил когда-то.

Кроме того, не пытайся отыскать меня по какой-либо ещё причине. И я говорю тебе: я не вернусь. Никогда.

Может быть, я проведу следующие сто лет, – или около того, – в путешествиях. А может, и нет. Я совершенно уверена, что никогда не вернусь в города с их Князьями, Традициями и мелкими грязными играми; но я также уверена, что не присоединюсь ни к одному «делу», которое тебе взбредёт на ум затеять. Если ты попытаешься меня найти, я приму меры, чтобы обеспечить себе уединение.

Всё, хватит. Мой помощник записал все файлы на дискету, которую я отправляю тебе с этим письмом. Я не разбираюсь во всех этих современных технологиях, но уверена, что ты в них ориентируешься. Ключ к шифру я вскоре отправлю тебе отдельно.

Прощай, моя старинная любовь.

Я надеюсь, что мы больше никогда не встретимся, потому что в противном случае мы окажемся по разные стороны баррикад.

М.

Преамбула

Тебе должно быть очевидно, что я уделю много времени рассказу о Европе – хотя бы потому, что именно там (предположительно) зародилось Восстание Анархов. Кроме того, это оплот Камарильи, где она имеет реальную власть, так что Европа, кажется, даёт мало простора для диверсий. В этом есть своя ирония, ведь Европа – родина анархической философии.

Но в любом случае, если ты собрался покинуть Америку, наиболее логично с твоей стороны будет отправиться в Европу, ведь Не-жизнь там наиболее напоминает Не-жизнь в Америке. Старый свет, безусловно, сильно перенаселён и скотом, и Сородичами; это обоюдоострый клинок. С одной стороны, это для нас удобно, поскольку мы создания городские. С другой стороны, добиться чего-то для себя там сложнее. Примерно то же относится к городам Австралии, однако на Последнем Фронтьере остаются области, лишённые признаков цивилизации и населённые кошмарами.

Африка, Южная Америка и Азия – совсем иной вопрос. По многим причинам большинство из нас, особенно те, кто ещё не дорос до уровня Мафусаилов, не могут приспособиться к существованию на этих континентах, – по крайней мере, это нелегко. Иногда мешают другие, более древние и могущественные существа, претендующие на эти земли. В других случаях оказывается, что тамошние места слишком неблагонадёжны, чтобы мы могли обустроить там подходящие убежища. Детали я изложу ниже.

Кое-что из того, что я тебе сообщу, может спасти тебе Не-жизнь. Запомни, кому ты этим обязан.

Анархи за рубежом

Конечно, те факты, которые представлены в этой главе, не дают полной картины – невозможно изложить всё на нескольких страницах. Учтите также, что всё, написанное ниже, отражает субъективную точку зрения. Этого вполне хватит, чтобы в общих чертах наметить прошлое персонажа или провести пару сцен истории, в основном проходящей в США[4], но если вы захотите вести хронику, целиком и полностью посвящённую другой стране, считайте информацию, данную ниже, базовой и требующей дополнений. В Интернете можно найти огромное количество источников; библиотеки и книжные магазины тоже могут помочь, как и материалы туристических агентств, где вы можете раздобыть самые свежие фотографии. В любом случае, не пожалейте времени и подготовьтесь. Представители разных народов мыслят различно, и это придаст вашей истории особое настроение и колорит. Представьте, например, что ваши игроки собрались поохотиться привычным для них образом в Великобритании – они обнаружат, что все пабы закрываются за час до полуночи. Что касается Европы в целом, учтите, что законы, регулирующие право на ношение оружия, там гораздо строже американских. В большинстве стран вы не сможете появиться на улице при оружии, если вы обычный гражданин – по крайней мере, для этого у вас должны быть с собой все необходимые документы и железобетонные основания.

[4] Естественно, в данном контексте «за рубежом» – это именно вне США, с точки зрения авторов-американцев. – *Прим. перев.*

Африка

В Африке происходит наибольший рост населения на планете – по 3% в год, рождаемость и смертность там тоже самые высокие. Тем не менее, несмотря на площадь этого континента, на нём проживают лишь 10% обитателей Земли.

Африканцы говорят почти на тысяче разных языков из четырёх языковых семей – нигеро-кордофанской (она самая обширная), нило-сахарской (на этих языках разговаривают в зоне саванн к югу от Сахары, от среднего Нигера до Нила, а также кое-где в Восточной Африке), афроазиатской (сюда относятся арабский, древнеегипетский, берберский и прочие языки Северной Африки, распространённые вплоть до полуострова Сомали; арабский – официальный и неофициальный язык стран к северу от Сахары и Судана) и койсанской (языки сан и кой-кой, ареал которых ныне ограничен засушливыми районами Юго-Западной Африки). В регионах, которые находились или находятся под влиянием соответствующих стран, также говорят на английском, французском, голландском, португальском и на нескольких индийских диалектах.

Хотя многие Каиниты Америки и Европы тешат себя надеждами на успех в Африке, это место не для нас. Она слишком дикая, слишком нецивилизованная. Нам нужны смертные для пропитания – чем больше, тем лучше. Следовательно, нам нужны крупные города. Конечно, и на Чёрном Континенте есть кровопийцы. Их бы даже оказалось не так мало, если бы ты собрал их всех в одной комнате и пересчитал. Учитывая размеры континента, можно сказать, что в теории Африка даёт какую-то долю в популяции Сородичей.

Большая часть населения Африки – коренные жители. Это касается и Сородичей, и скота. Заметное количество иммигрантов из Европы можно обнаружить в Южноафриканской республике (там они составляют примерно седьмую часть населения), Зимбабве, Замбии, Намибии, Мозамбике, Кении и Сенегале. Среди других меньшинств – азиаты (в Восточной и Южной Африке), арабы (в Западной и Северной) и разного рода мулаты.

Современная ситуация в этих местах в значительной степени обусловлена европейской колонизацией. Это долгая и грустная история – ты знаешь её на примере собственного континента. «Нецивилизованные» племена терпят поражение от технически лучше оснащённых захватчиков, у них отбирают свободу, имущество, жизнь, а часто – и всю их культуру. Не буду останавливаться на этом, но советую тебе изучить историю этих событий – из них можно извлечь уроки и применительно к нашему обществу, завоёванному безнравственными хищниками.

Сородичи европейского происхождения, обитающие в Африке, скорее всего, пришли туда вместе со смертными исследователями или вскоре после них. В зависимости от клановой принадлежности и личных вкусов они либо закрепили за собой обширные территории, – а следовательно, и большие стада, – либо обратились к кочевой Не-жизни. Поскольку большую часть диких территорий Африки занимают пустыни, там, конечно, не рыщут несчётные толпы Гангрелов – лишь самые отважные или глупые решаются путешествовать сквозь эти безжизненные пески.

Большинство африканских городов основаны в двадцатом веке. Некоторые реликты прошлого сохранились в долине Нила, а также на средиземноморском побережье Северной и Западной Африки, в том числе: Александрия в Египте; Фес в Марокко; Тимбукту и Дженна в Мали; Кано, Ибадан и Ойо в Нигерии. В Восточной Африке есть несколько арабских портовых городков, основанных в Средневековье – например, Момбаса в Кении. Среди городов, возведённых в колониальную эпоху как административные, торговые или промышленные центры – Йоханнесбург в

ЮАР, Лусака в Замбии, Киншаса и Лубумбаши в Конго, Найроби в Кении, Дакар в Сенегале, Фритаун в Сьерра-Леоне и Абиджан в Кот-д'Ивуаре. Часто города строились на древних фундаментах, как Лагос в Нигерии или Акра в Гане. В поселениях, которые я отнесла к последней группе, наметилось некое подобие классической доменной организации; путеводитель для путешественников я тоже включила в послание.

Отвлечёмся ненадолго от приезжих из Европы. Многие Каиниты шепчутся о том, что Африка породила собственную ветвь Сородичей – если только их можно так называть. Я с большим трудом раздобыла о них скудную информацию помимо нескольких туманных упоминаний и названий «Кагн» и «Лэйбон». Их численность, предположительно, фиксирована, и они дают Становление потомкам исключительно для того, чтобы заменить ими погибших соплеменников. Если верить слухам и легендам, эти Не-мёртвые владеют странными силами, извлекая некую кровавую магию из своей тесной связи с местной землёй.

Я провела в Африке некоторое время, но никогда не встречала ни одного из них. В конце концов, на этом же континенте когда-то стоял Карфаген. Я склонна верить в их существование, поскольку местный фольклор изобилует легендами о подобных существах. К тому же что-то или кто-то препятствует европейским традициям и структурам утвердиться в африканских городах. Некоторые города можно назвать доменами, но, пожив в них подольше, ты убедишься, что здесь это понятие сильно отличается от привычного нам. Трудно подобрать слова, чтобы описать это, однако это правда.

Во-первых, многие Сородичи-эмигранты относительно скоро уезжают отсюда обратно или устремляются к новым берегам. Если ты поговоришь с ними, каждый из них даст тебе собственное правдоподобное объяснение. Но столь многие быстро покидают Африку, что создаётся впечатление, будто нечто изгоняет оттуда Сородичей, несмотря на то, что сами они этого не осознают. Могу сказать лишь, что я приехала туда, провела в разных областях континента немного времени, осознала, что мне там просто не место, и вернулась.

Во-вторых, даже в так называемых доменах с обществом Сородичей творятся странные вещи. Ведутся разговоры, заключаются сделки, копятся ресурсы с прицелом на будущее – а потом все вдруг обнаруживают, что в итоге делают совершенно не то, что намеревались совершить. Например, проекты, посвящённые превращению пустыни в пригодное для жизни пространство, постоянно оборачиваются чем-то совсем иным.

В-третьих, там ты никогда не сможешь почувствовать себя комфортно. Мы, – ладно, большинство из нас, – создания территориальные, и нам нужны какие-нибудь здания, чтобы выживать. В большинстве случаев нужно просто найти подходящий город, устроиться там и вести постоянную борьбу за лучшую часть домена. В других случаях приходится постоянно странствовать. Так или иначе, я нашла Африку неуютной.

Даже если не обращать внимания на эти туманные впечатления, в Африке хватает вполне конкретных опасностей для нас. Как и любые другие места, мало затронутые современной «цивилизацией», её пустыни, саванны, тропические леса, иногда даже города служат приютом множеству диких и опасных животных. Можешь не верить моим утверждениям, однако эти твари однозначно не хотят видеть нас на своей территории. Они нападают, едва нас заметив, и им плевать на Маскарад и любые другие человеческие законы. Европейские города достаточно велики, чтобы эти существа держались от них подальше. Там мы можем передвигаться относительно безопасно. В Африке всё как раз наоборот. Не считая того, что там эти твари даже не станут с тобой договариваться. Просто убьют.

Кстати, я веду речь отнюдь не только о Люпинах. Возможно, ты никогда о них не слышал, – или слышал только применительно к своему континенту, – но на самом деле существует много разновидностей перевёртышей, не одни лишь волки. Почитай африканские сказки и легенды, чтобы понять, кто может охотиться в тамошней глуши. Будучи в Африке, я мудро предпочла постоянно держаться вместе с другими Сородичами, поэтому не видела ни одного из этих созданий, однако слышала рассказы о людях-крокодилах, людях-львах и даже людях-пауках.

Помимо перевёртышей, есть ещё более странные существа, скитающиеся по безлюдным холмам и горам; они путешествуют от деревни к деревне, от племени к племени, рассказывая истории и порой давая советы. Опять же, это известно мне со слухов, учти. Но это, кажется, нечто большее, чем бродячие смертные фокусники, племенные знахари или деревенские шаманы.

Да, вот ещё что: от членов Камарильи часто приходится слышать, будто анархи принимали активное участие в сепаратистских и гражданских войнах, идущих в разных частях континента. Это вздор. С какой стати Сородичам интересоваться внутренними разборками их стад? Может быть, есть одно или два исключения, но это исключительно события личных биографий. Гораздо выше вероятность встретить африканского Сородича, который ведёт борьбу со СПИДом, чтобы поддержать здоровье своего стада. Районы партизанской войны опасны даже для нас, и они утопают в хаосе насилия. Эти места уродливы, убоги и грустны, и в нынешние ночи никто не отправится в эти пустоши без крайне веской причины.

Африка не убьёт тебя напрямую, если ты будешь достаточно осторожен и верно выберешь пункт назначения. Если тебе совершенно необходимо устроить Великий Побег, то провести там пару лет, а то и пару десятилетий – не самое худшее решение. Но прими к сведению, что это не Америка и не Европа – это очень странная, очень чужая земля. Так что планируй всё заранее и собирай информацию перед отъездом, если, конечно, сможешь. Разные части материка очень сильно отличаются друг от друга.

Вряд ли тебе удастся создать там собственный маленький домен или что-нибудь, что можно было бы назвать личным пространством. Там ты не найдёшь и настоящего общества, устои которого можно подрывать. Скорее ты обнаружишь, что стал частью группы чужаков в чужой стране, пытающихся выживать ночь за ночью – причём каждый будет сам за себя. А это означает, что тебе и твоим убеждениям будет грозить абсолютно новая опасность.

Почти как дома

Вот кое-какие заметки для тех анархов, которые решат посетить более вестернизированные части Африки – Марокко, Алжир, Ливию, Египет и ЮАР.

Следует помнить, что это, в строгом смысле слова, не территория Камарильи – и вообще не владения одной из сект. Однако в тамошних городах всё равно принято представляться местному аналогу Князя. В большинстве случаев Сородичи там менее многочисленны и менее строго разделены на страты, чем в среднестатистическом европейском городе, так что возможность проскользнуть в город незамеченным есть. Это может оказаться весьма полезным, если ты попадёшь в переделку. С другой стороны, эти домены существуют как бы на невидимых островах; контакты с другими поселениями, удалёнными на более-менее значительное расстояние, они не поддерживают. Поэтому будет очень легко сочинить себе фальшивую предысторию и не попасть из-за этого впросак (если она будет достаточно простой и скромной, конечно же).

Если ты решишь открыть всем своё присутствие, от тебя могут потребовать участия в неком ритуале после прибытия в город. Прими во внимание, что ты вряд ли сможешь отвергнуть это «предложение», не столкнувшись при этом с неприятными последствиями и сильным недоверием. Один из таких городов – Момбаса, другой – Кано. У меня нет подтверждённых данных о сути этих ритуалов, так что будь крайне осторожен, если решишь солгать о своём прошлом или сообщишь другую информацию, которую может открыть Кровь.

Обычно в местных доменах есть какая-нибудь законодательная система, в основном локальные версии Традиций. Если попадёшь в город «официально», ты должен будешь формально представиться. Если нет, то, думаю, мне не нужно напоминать тебе о необходимости соблюдать Маскарад (каким бы глупым ты его ни считал) и не привлекать к себе внимания. Огромное имущественное расслоение между бедными и богатыми облегчает охоту в этих городах. Если ты обоснуешься в трущобах, вероятность того, что кто-нибудь вообще обратит внимание на десяток пропавших смертных, будет очень мала.

Каждый раз, встречая Сородича европейского происхождения, который живёт в Африке давно или постоянно, непременно задавай себе вопрос: ради чего он сюда перебрался, зачем покинул свою родную землю? Это особенно относится к представителям кланов Камарильи, но ты можешь столкнуться и с другими Каинитами,

например, с Ласомбра и Джованни. Поскольку все они чужаки в Африке, традиционные барьеры между кланами слегка снижаются. Тем не менее, те, кто придерживается отличных от общепринятых взглядов на домены и власть, всё равно могут попадать здесь в изоляцию или даже преследоваться.

В глазах системы, которой противостоит революционер, он всегда одинок.

Азия

На самом крупном континенте Земли живут почти три пятых её человеческого населения. Поскольку многочисленные горные хребты затрудняли миграцию, местные этнические группы остаются сильно разобщёнными географически.

Большинство жителей материковой части Азии говорят на языках одной из четырёх крупных языковых семей – алтайской (сюда относятся тюркские, монгольские и маньчжуро-тунгусские подсемьи), славянской, сино-тибетской (включающей наречия Китая и тибето-бирманские языки), индоиранской (состоящей из индоарийских и иранских языков). На азиатских островах и полуостровах распространены и другие языки, среди которых тайский, японский, корейский, мяо-яо, австронезийские и австразийские диалекты.

В Азии сохранились наиболее прекрасные и мирные уголки живой природы – равно как и наиболее суровые режимы правления. В отличие от африканцев и южноамериканцев, азиаты в основном не подвергались колониальному угнетению. Даже если они уступали европейцам часть своих владений (как это случилось с Гонконгом), они не теряли собственную культуру – лишь привносили в неё элементы западной.

Для нас, выходцев с Запада, даже сама еженощная Не-жизнь в мегаполисах Китая или Японии выглядит странной. Местные нормы поведения и общения сильно отличаются от привычных нам. Азиатский взгляд на мир заметно непохож на наш. Даже если тебя не станут выслеживать, и если ты не падёшь жертвой причудливых ужасов, владеющих непонятными силами, тебе потребуются многие годы, чтобы приспособиться к местным условиям.

Полагаю, ты и так понимаешь, почему я бы не советовала тебе путешествовать в Азию. Тамошние так называемые «Сородичи» не имеют ничего общего с теми, кого мы привыкли встречать. Пойду дальше и скажу даже, что анархам ещё сложнее путешествовать в Азию, поскольку большинство из них слишком молоды и объединяются лишь в небольшие группы. Всесильная Камарилья вынуждена была спасаться бегством из Токио и отозвала всех своих агентов из Гонконга, кроме кучки смертных рабов клана Тремер – а чего здесь искать кучке идеалистов и смутьянов?..

Возможно, какой-нибудь особенно убеждённый идеалист (или другой Сородич) всё же решит отправиться в Азию, ища мира и покоя. Такой Сородич должен быть либо неимоверно могущественным, либо полным глупцом. И безумцем, – что так, что так.

Соответственно, я не стану давать более подробной информации о различных азиатских культурах и народах, хотя они, безусловно, того заслуживают. Я бывала в Азии задолго до того, как мы поняли, насколько глубоки различия между нами и «Восточными Сородичами» – и до того, как они развязали эту зловещую войну против нас; поэтому могу сказать, что этот континент в состоянии предложить должный мир беспокойному уму. Взбираться на Гималаи, пересекать степи Монголии, предаваться медитации в индонезийских храмах… всё это было прекрасно. Это было отличное место для тех, кто искал умиротворения, отдыха в раздумьях. Но теперь тебя там ждут только враждебность, насилие и мучительная Окончательная Смерть.

К тому же это родина тех, от кого ты и твои потомки собрались бежать. Полагаю, говорить больше уже не следует.

Австралия

Не затронутые цивилизацией части Австралии очень похожи на аналогичные регионы Африки, Америки и на европейскую глушь: это территории перевёртышей. Отправляясь туда, ты напрашиваешься на неприятности; а если отправишься в одиночку, тебе конец.

Кажется, все знают, что население Австралии происходит в основном от тех ссыльных – преимущественно из Британии – которых на нескольких кораблях отправили на Последний Фронтьер в конце 1800-х годов. Большинство Сородичей, не происходящих из местного населения, прибыли в Австралию вместе с этими поселенцами или вскоре после них. Тем не менее, аборигены рассказывают старинные легенды о неких ночных созданиях, кусающих людей в шею и пьющих кровь; возможно, это намёки на существование какой-то местной ветви Сородичей. Неопровержимых доказательств, насколько я знаю, нет.

Как и в Африке, европейские иммигранты оказали заметное влияние на туземцев. На протяжении первой половины минувшего века правительство смертных даже вело так называемую «Кампанию за Белую Австралию», запрещая въезд в страну людям неевропейского происхождения. Аборигены продолжают бороться за предоставление им полных гражданских прав даже в наши дни.

Все крупные города Австралии, – Сидней, Мельбурн, Брисбейн, Перт, Аделаида и Ньюкасл, – расположены на побережье. Их отделяют друг от друга многие мили пустошей, так что они превращаются в совершенно независимые анклавы. Центральная Австралия не тронута цивилизацией, поскольку особенности климата делают практически невозможным основание поселений в этих местах. Большинство городов представляют собой вполне типичные домены, не считая двух исключений; если ты соберёшься туда, будь осторожен и соверши необходимые приготовления.

Камарилья оказалась не единственной фракцией, проявившей интерес к новому континенту. Шабаш также проник сюда, и весь последний век он, по большей части, контролировал Брисбейн – один из крупнейших городов Австралии. Сейчас там правит архиепископ Камилл, Ласомбра и испанец по происхождению. По слухам, Чёрная Рука предпринимает попытки свергнуть власть других Сородичей и в прочих городах, однако пока что её власть ограничена частью Восточной Австралии. Так или иначе, если соберёшься на Последний Фронтьер, лучше проверь заранее и собери информацию о текущем положении дел, чтобы не попасться какой-нибудь стае шабашитского сброда.

Тем, кто предпочитает открытые пространства и дикую природу, лучше поостеречься. Здесь это территории Люпинов. Многие из них обитают здесь, и они убивают наших собратьев с тем же рвением, что и везде. Я слышала о паре Гангрелов, охотящихся в глуши, но менее выносливым Сородичам лучше воспользоваться поездом или самолётом. Конечно, можно также купить машину и пуститься в путь по магистралям – но это рискованно.

Австралию можно уверенно порекомендовать анархам-идеалистам. Молодняку придутся по душе Перт и Сидней. Если ты ищешь место, которое хотел бы изменить сообразно своим убеждениям, отправляйся в один из других городов континента и попытайся принести свою проповедь туда.

Сидней

Изначально Сидней управлялся кланом Вентру, но в нынешние ночи там правит Князь-Тореадор по имени Саррасайн. Если встретишься с ним, у тебя, вполне возможно, почему-то побегут мурашки по

коже, несмотря на то, что у него много отличных идей насчёт того, как управлять городом. Где-то в 1950-х он провозгласил Сидней свободным доменом и открыл его всем, не только Камарилье. С той ночи любого Сородича, на которого охотится какая-либо организация или который борется с какой-либо системой, можно встретить на улицах Сиднея. Все они там – шабашиты, плуты из Камарильи, независимые, всякие психи.

Более того, у Саррасайна довольно широкое понимание соблюдения Традиций. Он не потребует от тебя спрашивать разрешения, если ты решишь дать Становление новому потомку. По своему опыту могу сказать, что успешно вести там дела очень легко.

Последствия такого рода свободы разнообразны и, конечно, не всегда положительны. Одно из них заключается в том, что Сидней перенаселён стаями Сородичей, многие из которых даже по нашим либеральным меркам кажутся слишком эксцентричными. Во время Летней Олимпиады в 2000 году проблем с питанием не возникало вовсе, однако когда туристы и атлеты покинули страну, риск попасться сразу заметно вырос. К тому же если оставить в стороне добрые (предположительно) намерения Саррасайна, далеко не все Сородичи Сиднея верят в идеалы свободы мысли, слова и действия. Там можно угодить в лапы проклятых шабашитов – или старейшины, который станет тебя выслеживать. Тем не менее, если тебе нужно куда-то сбежать, то Сидней будет хорошим выбором.

Перт

Как мне это выразить? Перт для нас – родной дом. Как бывшее Свободное Государство, этот город на западном побережье принадлежит анархам. Когда-то здесь был домен одного старого ублюдка-Тремера, однако анархи свергли его, доказав, что при должной степени организованности вполне могут добиться некоторого успеха[5]. Поэтому теперь этот город становится прибежищем почти для всех анархов, приезжающих в Австралию. Местную политику в основном определяют несколько старых анархов, участвовавших в перевороте. Конечно, «определяют» – это громко сказано: они просто присматривают за тем, чтобы Сородичи не подвергали себя опасности, слишком часто и открыто питаясь, не нарушали Маскарад и не убивали друг друга без крайне веских причин.

В целом Не-жизнь в Перте будет такой, какой ты сам её сделаешь. Всё дело в выборе, а выбор за тобой. Если ты захочешь вмешаться в дела смертных, можешь использовать или создать любую субкультуру, какую только пожелаешь. А если захочешь, сможешь сделаться одиноким ночным хищником – как сам решишь. Для этого просто нужно проникнуть в город, не попавшись диким зверям по пути.

Европа

Города Америки перенаселены, и там всем заправляют Сородичи – однако между ними хотя бы лежит какое-никакое свободное пространство, куда можно отступить, если земля начинает гореть у тебя под ногами. Здесь же…

Почти вся Европа перенаселена. По мере того, как Европейский Союз всё расширяется и развивается, народы Европы также становятся всё более тесно связаны. Так, в 2002 евро станет национальной валютой ещё одиннадцати стран из тех пятнадцати, что уже входят в ЕС – Австрии, Бельгии, Финляндии, Франции, Германии, Италии, Ирландии, Люксембурга, Нидерландов, Испании и Португалии; Дания, Греция, Швеция и Великобритания, включая Северную Ирландию, пока не приняли новую валюту[6]. К июлю 2002 евро полно-

[5] Князя звали Ламли, переворот произошёл в конце 1980-х. – *Прим. перев.*

[6] Опять же, это писалось в том самом 2002 году, так что если будете вести хронику по современному миру (волевым усилием отменив Геенну), учтите, что в ЕС сейчас 27 стран, и евро используется так-

стью заменит прежние денежные единицы в этих странах. У них будут новые деньги, в буквальном смысле.

Так что здесь люди в курсе, как живут и что делают их соседи. Они отмечают закономерности, возможные связи, сети. Это значит, что если ты облажаешься в Америке, конкретно в США, всё, что тебе нужно сделать, чтобы выйти сухим из воды – переехать на противоположный конец страны и немного посидеть тихо, а затем можешь снова развлекаться, как душе будет угодно. В Европе такое не пройдёт.

Здесь для того, чтобы прикрыть подлинную катастрофу, тебе потребуются огромные деньги, обширные связи и уйма времени. И даже в этом случае шансы попасться выше, чем вероятность уйти невредимым. Так что придётся держаться намного более осторожно.

Конечно, здесь тоже можно поддерживать «общее дело». Но тут в эту игру играют профессионалы. Минимум погромов и драк, всё по-кошачьи – тихо, умно, скрытно. Часто тебе приходится сражаться с системой изнутри, потому что другого выхода нет. Разумеется, проникновение в систему может обернуться тем, что ты поддашься соблазну, так что здесь анархам нужно быть сильными сердцем и волей.

Другой важный компонент борьбы анархов в Европе – информация. Тебе нужно знать, против кого ты выступаешь. И знать *всё*. Не только имена, но и биографии, союзников, противников, степень могущества и влияния. Думать о последствиях, прежде чем действовать. Планировать всё заранее, и лучше не один раз. Прикрывать отступление. Знать, куда отправляешься. Быть в курсе, где спрятаться, если тебя раскроют.

Ах да, вот ещё что. Забудь о празднованиях очередного успеха ночи напролёт. Это привлекает слишком много внимания. Сделав своё дело, тихо скройся, сберегая свою Не-жизнь. А твои сообщники пусть расходятся быстро и тихо, по одному. На вершине всегда одиноко.

На то она и вершина.

Австрия

Австрия – относительно небольшая страна в Альпах. Там много маленьких деревенек, разбросанных по склонам гор, и пара крупных городов. Страна очень аграрная, и в большинстве своём её население тесно связывает себя с традиционным образом жизни. Я говорю тебе это потому, что с иностранцами тут держатся отстранённо. Если постараешься, сможешь сойти за туриста: Австрия – излюбленное место лыжников, съезжающихся сюда со всей Европы. Столица – восхитительная, мрачная Вена – нечто вроде культурного мегаполиса. Но ты отлично знаешь, кто там дёргает за ниточки и почему это последнее место, куда я бы отправилась, не имея на то веской причины. Думаю, о потенциальных опасностях гор тебе тоже не нужно напоминать. За исключением того, что рассказывали несколько сосудов, мы не имеем точной информации насчёт того, что прячется там, наверху.

К тому же для глубоко идейных анархов здесь нет ниши. Оставаться здесь – всё равно что постоянно сидеть, зажав голову между коленок. Даже не пытайся расхаживать там, проповедуя странные идеи. У этой страны совершенно особое функционирование. Она работает, подобно часам – каждый должен действовать в своё время и в своём месте. Если ты тщательно скроешь свои истинные намерения и воззрения, сможешь задержаться там на некоторый срок и не вляпаться в неприятности. Я не знаю об анархах, которые открыто выражали бы свои убеждения и при этом постоянно обитали в Австрии – кроме одного-единственного. Впрочем, есть ещё один или два, которые нашли здесь свою специфическую нишу, где могут вести дела без опаски. Но если для нынешних анархов это подвиг, мне, вероятно, вообще не следовало бы всё это писать.

же на Кипре, в Эстонии, Греции, Словакии, Словении и на Мальте. – *Прим. перев.*

Держись подальше от Австрии, если только не устал от существования или не ищешь что-нибудь, чего точно нельзя добыть где-то ещё.

Вена

Один из наиболее знаменитых анархов Европы, каитифф Марк Кригер, отправился в Вену, жаждя отомстить клану Тремер за убийство своей возлюбленной. Едва ли тебя необходимо убеждать в том, что рано или поздно он погибнет, пытаясь совершить нечто по-настоящему героическое или по-настоящему безрассудное. Эта маленькая история содержит важнейший факт об Австрии: если ты едешь туда, желая чего-то добиться, ты, скорее всего, утолишь лишь желание смерти. Местные Сородичи – Тремеры или те, кто отравлен их постоянным воздействием. Вероятно, некоторым всё же удаётся найти себе место в этой системе – например, тому странному «поставщику антиквариата», который каждый год устраивает аукцион под Венской Национальной Библиотекой и продаёт загадочные артефакты и информацию тем, кто готов заплатить больше. По слухам, он был там ещё до прихода Тремеров, и те не сумели ни прогнать его, ни хотя бы обратить его аукционы себе на пользу. Так или иначе, не-Тремеры, остающиеся здесь, имеют на то очень веские причины, от которых не откажутся. Других заставляют оставаться в Вене. Если ты не столь стар и хитёр, как Марк Кригер, не рискуй ехать туда.

Болгария

Некогда Болгария была провинцией Византии, затем вошла в состав Османской империи. Только в 1908 году она наконец получила полную независимость – лишь для того, чтобы ввязаться сначала в Балканскую войну, а потом и во Вторую мировую на стороне Германии. Как и прочие близлежащие государства, после всего это-

го она сделалась частью СССР. Вновь обретя независимость и установив демократическое правление в начале 1990-х, Болгария оказалась вынуждена восстанавливать свою разрушенную экономику. Страна планирует вступить в ЕС в 2006 году и установила хорошие отношения с США и Германией, чтобы обеспечить себе поддержку[7].

Это редкий пример той страны, где ситуация среди смертных совершенно оторвана от той, что установилась среди Сородичей (вернее сказать, Каинитов). Болгария – одна из родовых земель ужасных Цимисхов, которые не уделяют внимания никаким делам смертных, выходящим за рамки еженощного питания. София, единственный настолько крупный город, что в нём можно говорить о какой-то организации Сородичей, считается доменом одного из представителей этого клана. Он (или она) именует себя Князем, но не попадайся на эту удочку. Там установлен не тот порядок Не-жизни, к какому привыкли в Камарилье – нет, там признают куда более древние традиции. Ты можешь ответить, что тогда тебя не станут преследовать за те идеи, которые ты высказываешь; может, ты и прав. Но представь, что с тобой будет, если ты всё же *не* прав.

Слишком жутко. Слишком опасно.

Чехия и Словакия

Эти две страны отделились друг от друга в 1993 году, до этого несколько десятилетий они были объединены в Чехословакию. Во времена Австро-Венгерской империи эта область была разделена между Богемией и Моравией; она стала одной из самых богатых частей империи благодаря разумному сочетанию использования природных ресурсов и развития экологически чистого сельского хозяйства. К концу правления Габсбургов Чехословакия являлась отдельным государством.

В период Габсбургской монархии Тореадоры объявили эти земли своими владениями; их клан остаётся здесь наиболее могущественным. После оккупации Судетов войсками Гитлера Чехия была провозглашена германским протекторатом, тогда как Словакия стала независимой республикой. После войны, казалось, всё вернулось к исторически сложившейся норме: и смертные, и тогдашний Князь Праги Василий приступили к восстановлению своей страны.

Однако всекоре безо всяких предупреждений коммунисты успешно провели государственный переворот. Вплоть до 1989 года, когда Чехословакия освободилась от влияния СССР и начала строить демократию, здесь свирепствовал террор, сравнимый со сталинским. Десятилетия, проведённые под гнётом, разрушили экономику страны. Вскоре после обретения независимости Чехия и Словакия разделились по обоюдному согласию.

И в нынешние ночи полное воссоздание былой мощи далеко от завершения. Общество Сородичей постепенно перестраивается, сталкиваясь с многочисленными и неожиданными изменениями системы. Насколько мне известно, во времена правления коммунистов ни Цимисхи, ни Тремеры, ни зловещая Баба Яга не вмешивались в дела Чехословакии. Но разве можно быть в этом уверенными? Возможно, планы старой карги были более масштабными, чем мы осмеливаемся предположить.

Нынешний Князь Праги, бывший юстициарий Карлак[8], а также все Сородичи обоих государств сейчас с головой погружены в реорганизацию. Те анархи, что поумнее и постарше, смогут воспользоваться этим процессом и протолкнуть идею-другую. Молодняк, скорее всего, получит тяжёлый урок, если решит вмешаться. Нервы тамошних Сородичей изрядно натянуты в последнее время из-за непредвиденного хаоса и насильственного захвата власти юстициарием несколько десятилетий назад.

[7] С 2004 года в НАТО, с 2007 – в ЕС. – *Прим. перев.*

[8] Бруха 8-го поколения, Василия держит в торпоре. – *Прим. перев.*

Франция

О Франции обычно вспоминают как о родине Великой Революции, отличного вина, хорошей еды и изящных искусств. Ныне это одна из самых крупных и активно развивающихся стран Европейского Союза – именно этого её самый влиятельный Князь Франсуа Вийон мечтал добиться с тех самых пор, как завладел властью над Парижем. А вот о чём многие Сородичи (и смертные) не знают, так это о том, что во Франции родился один из основателей современной анархической теории – Пьер-Жозеф Прудон.

Прудон одним из первых представил себе общество, свободное от ограничений и лимитов государственности. Подлинный интеллектуал, он посвятил всю свою жизнь поиску наилучшей формы человеческого общежития. Прудон понимал анархизм, исходя из значения греческого слова *анархия* – то есть как отсутствие власти и правительства. Ему также принадлежит знаменитая фраза «Собственность – это воровство». Ах, если бы нам удалось заполучить его ум!.. Тогда многие события разворачивались бы по-другому, и американские анархи стали бы не теми бродячими птенцами, которых мы видим сейчас, а чем-то большим – гораздо большим.

Могу лишь посоветовать тебе прочесть его работы, поскольку не могу отправить их с этим письмом.

Если будешь осмотрителен, Франция может стать хорошим местом для укрытия в Европе. Здесь ты сможешь многое узнать об истории революционных идей – и, возможно, отыщешь здесь место для движения анархов.

Корсика

У этого острова, расположенного к югу от средиземноморского побережья Франции, долгая история, полная восстаний и борьбы смертных за независимость против разных захватчиков. Изначально – финикийская колония, Корсика побывала под властью Римской империи; германского племени вандалов; византийцев; готов; лангобардов; франков; сарацинов; городов-государств Пизы и Генуи. Эта череда завоеваний прервалась, когда остров ненадолго обрёл независимость (с 1736 по 1738 годы), однако в 1768 он был отдан в дар Франции, а в 1794 его захватили британцы. «Освобождённая» французами в 1796 году, Корсика с тех пор остаётся в составе их государства, несмотря на заметное недовольство.

Примерно как шотландцы в Великобритании, корсиканцы стали частью более крупной нации, но верят, что смогут сохранить свою идентичность. Вместо этого, однако, они ощущают себя угнетёнными, – ведь им, например, запрещено говорить на собственном наречии, своеобразной смеси французского с итальянским под названием «корсу», в официальных ситуациях.

В нынешние ночи корсиканцы продолжают бороться за окончательную независимость. Драматичное прошлое острова и окутывающий его романтический ореол всегда привлекали многих Не-мёртвых мятежников. Первыми анархами, обосновавшимися здесь в XVI веке, были Гангрел Антонино и Бруха Мария Кёльнская. Бруха выбрала местом обитания нынешнюю столицу Корсики, Аяччо, тогда как Гангрел предпочёл город Корт, который считают главным сами корсиканцы. Мария Кёльнская по какой-то причине покинула остров в начале XX века, тогда как Антонино продолжает охотиться здесь и, по сути, является местным Князем (хотя если ты его так назовёшь, он сломает тебе хребет). Думаю, «барон» – подходящий в данном случае титул, но движение анархов никогда не отличалось последовательностью.

Антонино и Мария разработали особый кодекс, который обязаны принимать все Сородичи, желающие поселиться на Корсике. Учитывая, что на острове живут только 350 тысяч человек, он не может служить убежищем более чем для пяти Сородичей – в самом крайнем случае для

десяти. Кодекс очень напоминает неписаные законы американских анархов, о которых я слышала, когда путешествовала там. Однако он включает также пункт об ограничении численности Сородичей; согласно ему, четыре места, где можно разместиться на острове, даруются новым владельцам и отнимаются у них спустя какое-то время. В нынешние ночи эта схема совпадает с периодами отпусков смертных – на Корсике развит туристический бизнес.

Вийон и прочие упорно пытаются не обращать внимания на присутствие бунтовщиков у своих южных границ – прямо как французы в целом, отрицающие само существование строптивого корсиканского народа. Похоже, Вийон не считает эту «карманную революцию» опасной для своей власти. Так или иначе, Не-жизнь на Корсике полна свободы.

Париж

Мудрые Сородичи на примере «города огней» могут многое узнать о том, как работают властные структуры в целом. Князь Парижа – широко известный Тореадор Франсуа Вийон, и он больше века благоустраивает свой город, как только пожелает.

Ходят слухи, что в последние лет двадцать Вийон, неофициально считающийся Князем чуть ли не всей Франции, слегка ослабил контроль над своим главным доменом. Но слабым он быть просто не может – как-никак, он остаётся Князем, а Париж – очень ценный для него город (учитывая французскую традицию сосредотачивать все правительственные учреждения в столице, Париж располагает огромной властью над другими частями страны). Согласно другим слухам, Вийон, став Князем, рассорил парижских старейшин между собой, так что теперь они заняты собственными мелкими сварами и не помышляют о том, чтобы объединиться против него.

Как бы там ни было, в Париже, – и даже кое-где за пределами Франции, – его слово продолжает оставаться законом наряду с Традициями Каина, хотя в нынешние ночи он реже выступает публично. Но еженощная Не-жизнь в Париже всё же не такая, как может показаться из этого описания – дела здесь ведут менее умные и могущественные Сородичи, чем Вийон. Не считая Корсики, группы анархов существуют в нескольких крупных городах Франции – Париже, Марселе, Лионе и Тулузе; самая активная из них базируется в парижском квартале Пантен. Согласно последним полученным мною сведениям, она состоит из шести постоянных участников: Рэйзора, Ирокеза и Габриэля (все трое – Бруха), Гангрела по прозвищу Барон, Носферату, называющего себя Джо, и Вентру Бенуа. К сожалению, все они скорее аполитичны, за исключением Ирокеза. В любом случае, это, пожалуй, лучшая возможность для тебя войти в европейские круги анархов. Проверь все самые тёмные уголки Пантена и ищи привычные знаки.

Кстати говоря, Вийон известен верой в то, что молодым анархам просто нужно почувствовать вкус мятежа, когда сиры отпускают их с короткого поводка. По своему опыту знаю, что для части представителей движения это утверждение верно. Однако если сразу многие анархи объединятся в этом порыве, такое небрежное отношение к ним в долгосрочной перспективе окажется для всесильного Князя гибельным.

Германия

Ты, вероятно, не раз слышал обо всех этих правильных, педантичных, серьёзных немцах и древних Князьях-анахронизмах, управляющих крупными городами этой страны. А ещё ты наверняка знаешь о Третьем Рейхе, нацистах и Адольфе Гитлере. До него Германия была известна как земля поэтов и мыслителей, родина многих знаменитостей (Мартина Лютера и Иоганна Вольфганга Гёте, к примеру). Относительно недавно она состояла из множества разрозненных княжеств и свободных городов, которые медленно объединились лишь к 1871 году, сформировав германскую

нацию. В любом школьном учебнике можно прочесть о тех потрясениях, которые перенесла страна за последние полтора века.

Если ты способен действовать в соответствии со всеми Традициями Камарильи (в *строгом* соответствии, подчёркиваю) и считаешь себя достаточно сдержанным, можешь попробовать заглянуть в Западный домен и посмотреть, какова там Нежизнь. Для меня это был хороший урок – там я увидела Князей, которым даже не нужны примогены для поддержания их власти. К тому же ты из первых рук получишь сведения обо всех слабостях Князей, которые безнадёжно стары и отдалены от современности. Но будь осторожен и не задерживайся там долго – иначе они начнут к тебе присматриваться. Обитающие здесь анархи постоянно придумывают себе подходящее прикрытие – например, находят работу, позволяющую им путешествовать; тогда другие Сородичи видят в них лишь временных визитёров. Можно также сочинить неоспоримую легенду и проскользнуть в город под видом члена Камарильи.

В 1989 году пала Берлинская стена. Внезапно германская нация, разделённая надвое, вновь стала единой. Однако после того как первая волна счастья и восторгов по поводу воссоединения схлынула, люди осознали, что две половины страны следовали очень разным сценариям развития во время Холодной Войны, и простого волевого усилия недостаточно, чтобы склеить их вместе.

Что это значит для нас? Во-первых, из этого примера можно извлечь некоторые политические уроки, но я не буду писать об этом здесь. Во-вторых, после ухода в отставку социалистического правительства бывшей Восточной Германии её жители впали в своего рода культурную депрессию, поскольку утратили свою идентичность. Образовавшаяся смесь полного хаоса с относительно бессистемными переменами дала массу возможностей влиять на общество смертных.

Так что сейчас перед нами – единственный шанс заполучить довольно крупный домен на территории, которая всегда считалась стопроцентно принадлежащей Камарилье, и создать там нечто вроде Свободного Государства. Сородичи старой закалки, правящие западной частью страны, только сейчас, после двенадцати лет безразличия, начинают осознавать потенциал бывшей ГДР. Сородичи, державшие домены Восточной Германии до объединения страны, покинули их, едва завидев рассвет революции. Мы даже не знаем, кем они были – сами они могли считать себя сторонниками Камарильи, Шабаша или же вовсе независимыми. Так или иначе, восточная часть Германии открыта для покорения, насколько я могу видеть.

Крупные города бывшей ГДР, – Лейпциг, Магдебург, Дрезден, – сейчас представляют собой завидные домены для Сородичей, воспитанных старой системой. Ты мог слышать о частых всплесках насилия в этих городах. Многие из них вызваны проблемами, существующими в обществе смертных, однако могу побиться об заклад, что некоторые из этих сообщений на самом деле посвящены борьбе анархов с агентами Камарильи или даже Шабаша за независимость новых территорий от обеих сект. Зайди в тамошние клубы, открытые допоздна, или в наиболее захолустные бары. Ситуация там всё ещё плохо контролируется, так что будь бдителен.

Нельзя сказать, что путешествовать по Германии легко, однако если ты побываешь там, то получишь весьма интересный опыт. Должна особенно предупредить тебя: не следует забираться далеко на юг страны, в леса и горы, лежащие между городами. Нравы здесь намного более консервативны; к тому же там, предположительно, скрываются Люпины и Шабаш. Восточная Германия тоже в значительной степени аграрна, но там молодым анархам может представиться реальная возможность доказать свою точку зрения на практике.

Берлин

Наконец став единственным Князем объединённой столицы, Вильгельм Вальдбург систематически расширяет свой домен настолько, насколько может. Фридрих Вертер, лидер праворадикальной банды анархов под названием «Последний Рейх», загадочным образом исчез пару лет назад, после чего остатки его группировки покинули город, предположительно двинувшись на восток. До меня доходили намёки, согласно которым они могут стоять за возрождающимся неонацистским движением в Восточной Германии; я также полагаю, что они не только выступают за своё сомнительное «дело», но и служат пешками в чьей-то чужой игре.

Другая давно сформировавшаяся стая, «Чёрная Роза», теперь осталась единственной полноценной организацией анархов в Берлине. Её члены пытаются превратить город в настоящий плавильный котёл для разных идей и национальностей; они следуют наиболее основным принципам анархов – равенству, толерантности, свободе. После ухода «Последнего Рейха» лидер «Чёрной Розы», Гангрел по имени Даниэлла Дирон, заключила с Князем Вальдбургом соглашение. Поскольку Князь – достаточно либеральный Вентру, он признал многолетние труды Дирон полезными и даровал ей и её стае право оставаться в городе до тех пор, пока они заметно помогают его развитию и не оспаривают власть местной Камарильи. Даниэлла не стала требовать какого-то официального статуса (да и не получила бы его), но и не последовала за своими соклановцами в их добровольном исходе из Башни. После исчезновения Вертера и установления верховной власти Вальдбурга она, кажется, наконец получила то, к чему всегда стремилась: возможность влиять на систему изнутри. В последний раз, когда я виделась с ней, она напоминала скорее чуть одичавшего Тореадора, нежели Гангрела. И это, полагаю, ещё один урок, который можно извлечь из всей этой ситуации.

Греция

Греция вступила в Евросоюз в начале 2001 года. Она стала сравнительно незначительной его частью – как с точки зрения размера, так и в плане экономического вклада; однако прошлое у неё славное. Греция подарила миру таких философов, как Сократ, Аристотель и Пифагор, а заодно массу этических кодексов, «Илиаду» и множество мифов. Многие древние здания сохранились до наших дней и доступны для посещения. В сочетании со средиземноморским климатом всё это делает Грецию прекрасным местом для наиболее высокоинтеллектуальных, культурных и утончённых Сородичей. Ещё здесь есть пляжи, вино и отличная еда (я имею в виду, что местные сосуды просто замечательны), что привлекает сюда гостей, более склонных к эпикурейству.

Кормление в туристический сезон не представляет собой совершенно никакой проблемы, даже если ты не будешь прибегать к традиционным любезностям (советую тебе всё же это сделать, если ты не очень бегло владеешь жаргоном Камарильи). Большинство местных Сородичей происходят из клана Розы, хотя все решения в основном принимают Вентру – очень типичные и очень заносчивые, консервативные настолько, насколько можно вообразить. Греческие полисы, – например, Афины, Спарта и Фессалоники, – постоянно враждуют друг с другом, вместо того чтобы объединиться против остальной Европы. Поэтому вечные раздоры приводят к трате тех ресурсов, которые можно было бы с куда большей пользой применить на благо Сородичей и скота.

Не считая этих враждующих Князей, ты встретишь там представителей всех кланов Камарильи. Тремеров в Греции на удивление мало.

В общем, это то место, где общественный порядок действительно нуждается в некоторой встряске и переработке. Проблема, конечно, в том, что местные Сородичи очень стары и могущественны. Они настолько погрязли в постоянном

Джихаде, интригах и контринтригах, что редко обращают внимание на тех, кто прибыл в их домены без приглашения или представления. Но если тебя поймают, у тебя будут неприятности.

К слову, я знаю, что несколько старых анархов перебрались в Грецию, поскольку у каждого из них есть своя собственная, но отлично проработанная концепция того, какой эта страна должна быть. Однако не могу сказать, где эти анархи сейчас и смогли ли они добиться какого-то прогресса. Если решишь отправиться на острова Эгейского моря, возможно, наткнёшься на кого-то из них.

Да, напоследок: Князья некоторых греческих городов продолжают строго соблюдать обычай вендетты, так что если ты принесёшь кому-то из местных Сородичей Окончательную Смерть, высока вероятность того, что вскоре та же участь ждёт тебя и твоих потомков. Будь крайне осторожен. И не попадайся никому на глаза.

Венгрия

Венгрия была сердцем Австро-Венгерской империи во второй половине XIX столетия, однако понесла большие человеческие и территориальные потери в ходе Первой мировой. Во Вторую мировую она сначала вступила на стороне немцев, но затем решила переметнуться и в результате оказалась завоёвана своими бывшими союзниками. Вскоре после освобождения от оккупации она была взята под контроль советскими коммунистами, сделавшими её одной из стран Варшавского договора. В течение следующих пятидесяти лет экономика Венгрии сильно пострадала от интенсивной национализации. Свобода прессы, собраний и вероисповедания была сурово ограничена, а любые попытки бунта или революции жестоко подавлялись.

Когда началась Перестройка, венгры первыми воспользовались возможностью выйти из состава Варшавского договора, и с 1989 года их страна стала парламентской республикой.

История Венгрии лишена того зловещего, хаотического колорита, который присущ другим традиционным доменам Цимисхов. Некоторые Демоны всё ещё обитают в сельских районах страны, однако большая часть здешних Сородичей верна Камарилье и базируется в Будапеште, а также ещё в нескольких городах, достаточно крупных, чтобы там можно было безопасно кормиться. Князь Будапешта, консервативный Вентру по имени Ласло Мартонир, считается также Князем всей Венгрии, и он намерен вернуть своей стране былую славу. Предполагается, что каждый местный Сородич будет работать над достижением этой великой цели своими методами. Критика приветствуется, пока она конструктивна и выражена в подобающей форме. Разумеется, критика основ Камарильи или лично Князя запрещена безоговорочно. В этом плане Венгрия старомодна и строга, как Германия или Франция, а то и в большей степени, поскольку здесь считают, что внутренние дрязги будут отвлекать от достижения основной цели.

Ты должен быть настоящим идеалистом, сильным сердцем и волей, чтобы отправиться туда в надежде что-то изменить. Если тебе нужно просто место для бунта, Венгрия тебе не подойдёт.

Италия

Во времена Римской империи Италия (конечно, тогда её ещё не существовало в нынешнем смысле слова) была центром цивилизованного мира. Однако за столетия, прошедшие со дня падения Рима, многое изменилось. В Средние века Италия оказалась разделена на несколько государств и так называемых городов-государств, среди которых выделялись Генуя и Пиза.

В нынешние ночи бросаются в глаза экономические различия между севером и югом страны. Если сразу с севера попа-

дёшь на юг, заметишь их без труда. Это очень печально, поскольку на юге Италии есть очень красивые и важные культурные сокровища, постепенно ветшающие из-за нехватки финансирования и надлежащего ухода.

Ты согласишься со мной в том, что для страны, Сородичи которой славятся своим почтенным возрастом и тесной связью с прошлым, это весьма удивительно. Грустно наблюдать за теми мелкими раздорами, которые постоянно вспыхивают между итальянскими доменами, попусту пожирая их ресурсы.

Помимо вечного хаоса, в Италии ты столкнёшься с жёстко структурированной системой Не-жизни. Князья подвергают нарушителей протокола суровым карам; Окончательная Смерть здесь – обычное дело, и даже огромные личные заслуги тебя не спасут. Местные Сородичи – мастера плетения сложных заговоров, которые иногда исполняются веками.

Конечно, большинство Сородичей здесь «верны Камарилье», а это означает, что у каждого из них может быть тайная связь с любой иной организацией. Общение здесь подобно прогулке босиком по вымощенной бритвенными лезвиями улице. Среди Сородичей преобладают представители кланов Бруха, Тореадор и Вентру, что во многом обусловлено богатой историей страны. Местных «анархов» практически невозможно отличить от членов Камарильи, да и от любых других созданий, охотящихся здесь в ночи. Ты не сможешь верно судить о них ни по их словам, ни по их действиям. Даже если кто-то из них предложит, – а может быть, и на самом деле окажет, – тебе помощь (а они обладают обширными познаниями и могут очень многому тебя научить), учти, что эти Сородичи в большинстве своём чрезвычайно стары и могущественны. Отдавай себе отчёт в том, что они получают от сотрудничества с тобой больше, чем отдают взамен. И не забывай, что они давно уже мыслят совсем, совсем не по-человечески. И не так, как ты. На самом деле, лучше держись подальше от Италии. Если попадёшь туда, никому не доверяй. Любыми средствами избегай разоблачения – но на случай, если кто-то всё же выяснит, что ты анарх, заранее заготовь несколько реплик и придумай хорошую легенду.

И не приезжай в Венецию. Ни в коем случае. Никогда.

Рим

Естественно, Вечный Город был центром власти Сородичей, как и смертных, в дни и ночи своей наивысшей славы. Но те времена давно прошли. Сейчас только возвышающиеся в городе античные здания остаются немыми свидетелями той эпохи, и даже они часто заслоняются повседневной суетой и хаосом.

Учитывая близость Ватикана, излучающего мистическую силу, неудивительно, что в нынешние ночи Рим служит приютом лишь для немногих Сородичей, среди которых примечательна группа Носферату, включающая бывшего Князя, Дария. Тот факт, что в Риме находится штаб-квартира Общества Леопольда, делает город ещё менее привлекательным для наших собратьев.

Под Римом раскинулись лабиринты клоак и античных катакомб, предоставляющих достаточно убежищ Крысам. По иронии судьбы, богатое художественное наследие города в равной степени привлекает Тореадоров. На первый взгляд Рим кажется островком зыбкого мира посреди повсеместных итальянских интриг. Тем не менее, мне представляется достаточно очевидным, что Дарий запустил свои корявые пальцы глубоко в распри итальянских Сородичей, даже если это не заметно со стороны.

Будь ты Носферату, ты легко встретил бы здесь тёплый приём, и проблемы, с которыми тебе пришлось бы столкнуться, оказались бы лишь немногим сложнее обычных. Но ты не Носферату, так что приготовься к тому, что за тобой, как и за

всеми остальными, здесь будут постоянно и пристально следить. Пока не станешь лезть в местные дела, с тобой тут ничего не случится (при условии, что ты не рискнёшь приближаться к Ватикану, конечно же). Однако отыскать здесь тех, кто открыт радикальным идеям, будет очень сложно. У римских Сородичей сложился свой порядок ведения дел, и они не очень-то обрадуются, если ты попытаешься его улучшить.

Милан

До 1997 года Милан сильно выделялся из массы европейских городов. Расположенный в центре издревле подвластной Камарилье территории, он принадлежал Шабашу. Не спрашивай меня, каким образом бывший архиепископ Джан-Галеаццо сумел приобрести этот статус – как-то он это всё же сделал.

Однако пару лет назад он продемонстрировал ещё более поразительное чудо политического маневрирования: отрёкся от идей Шабаша и переметнулся на сторону Камарильи. Как он добился доверия её лидеров, – особенно если учесть, что он Сторож, – не могу себе даже представить.

Но он это сделал – и стал Князем Милана. До сих пор отряды архонтов и их гулей патрулируют улицы города, охотясь на уцелевших шабашитов. Эти ребята предпочитают сначала убивать, а потом задавать вопросы, поэтому держись там с особой осторожностью и приготовь убедительную легенду.

Венеция

Я не собираюсь пересказывать здесь все эти детские страшилки о Джованни. Просто не забывай, что прекрасный город каналов принадлежит им. Ходили слухи о том, что где-то там есть логово Носферату, однако я не склонна в это верить. Вероятно, сами Носферату и распространяют эту дезинформацию, чтобы сделать вид, будто они могут пробраться в любое место на Земле незамеченными. В Венеции просто нет развитой системы канализации, повсюду морская вода; поэтому мне любопытно, где же там собрались прятаться эти Крысы.

Полагаю, истории о Мавзолее ты тоже слышал; их я, опять же, пересказывать не стану. Возможно, это единственное место в Европе, где действительно нет места ни одному анарху. Совсем никакого места. Город принадлежит семейству некромантов-кровосмесителей, владеющему им полностью и безраздельно.

Если решишь всё же посетить это место, сначала остановись в одном из итальянских доменов Камарильи. Побудь пару недель там, проверь мои утверждения. Затем подумай, каким образом столь молодой клан, как Джованни, отнял целый город у созданий, обитавших там с момента его основания.

Улавливаешь?..

Лихтенштейн

Лихтенштейн с 1921 года является парламентской монархией. Там замечательные пейзажи и восхитительные замки. В первую очередь он знаменит своим национальным банком и крайне низкими ценами. Многие богатые европейцы, желающие уберечь свои деньги от жадных лап правительств, прячут их в Лихтенштейне. И многие Сородичи тоже. Естественно, в последнее время в адрес страны раздаётся много обвинений в организации отмывания денег.

До недавнего времени Лихтенштейн был частью домена швейцарского Князя Вильгельма. Несколько веков назад он доверил управление этой частью своих владений своему потомку, Вере, а с 1999 года позволил ей править самостоятельно, дав наконец выйти из тени его собственной славы и предоставив ей право решать всё за себя.

Сложная сеть обязательств перед сиром, перед самой собой и перед своей

страной вынуждает Веру быть очень осторожной. Тем не менее, я рискну сказать, что она в некотором роде тоже анарх. Она использует финансовые ресурсы своего домена, чтобы помочь тем, кто пострадал от системы. Часто можно слышать, как кто-то говорит: «Ставя себя вне общества, вы лишаетесь его защиты». В Лихтенштейне ничего подобного с тобой не произойдёт, если ты не будешь нарочно злить Князя. Вера даёт искренним приверженцам дела анархов временное пристанище, когда они её об этом просят. Но страна слишком мала, чтобы там могли постоянно находиться многочисленные Сородичи.

Для наших старейшин уже давно не является секретом тот факт, что каждый из приближённых Веры (а их у неё всего три или четыре) когда-то высказывался критически хотя бы об одном из базовых постулатов Камарильи. Но эти Сородичи распрощались с открытой борьбой навсегда. Крошечный домен, где у них есть относительная свобода, служит им лишь для выживания, поскольку их предводительница знает, как добиваться своего, применяя все ненавистные нам инструменты – политику, финансовые потоки, сложные сделки.

Если соберёшься туда, расскажи Вере столько, сколько сочтёшь возможным, и веди себя честно. Даже если это не сработает, она, по меньшей мере, даст тебе право свободного передвижения в границах домена. А если она решит тебе помочь, не пытайся обвести её вокруг пальца. Она умна и хорошо воспитана, но она всё ещё Бруха.

Страны Бенилюкса (Бельгия, Нидерланды, Люксембург)

Из-за общих географических условий и многочисленных оккупаций Князья этих трёх государств вступили в прочный альянс, названный Консорциумом. Каждая нация сохраняет независимость и свободу, Князья помогают друг другу, когда требуется. Домены свободно обмениваются информацией.

Несмотря на это, в странах Бенилюкса Сородичам легко найти убежище. Везде там очень либерально относятся к чужакам. Если вести себя как следует, можно путешествовать тут неделю и за всё это время не встретить ни единого местного Сородича. Однако нарушители Маскарада и других основных Традиций здесь как-то внезапно пропадают, и больше их никто никогда не видит. Так что не принимай либеральное отношение к Гостеприимству за признак слабости.

Бельгия

Бельгия значительно крупнее других стран Бенилюкса. Когда-то у неё были две колонии в Африке, Руанда и Конго, но в середине XX века эти государства стали независимыми. Смертное правительство Бельгии возглавляет монарх, хотя на самом деле страной управляет демократический парламент. В Брюсселе расположены штаб-квартиры НАТО, Евросоюза и Консорциума.

Бельгия – процветающая страна. Здешние Сородичи вносят значительный вклад в экономику, подпитывая её своими старыми сбережениями. Впрочем, они предпочитают дёргать за ниточки осторожно, и в этом деле они мастера. Вне зависимости от того, анарх ты или нет, ты всегда можешь приехать в Бельгию, чтобы пообщаться с другими Сородичами со всего мира. Однако если ты решишь там остаться и открыть собственную лавочку, то быстро обнаружишь, что вся территория уже поделена между местными. Да и убедить одних из наиболее консервативных Сородичей Европы в необходимости перемен будет очень тяжело. Для молодых анархов, только приехавших в Европу, Бельгия – хорошая отправная точка и место для встреч; там у тебя будет время приспособиться к местному культурному климату, собрать информацию и накопить некоторый собственный опыт. Но учти, что за тобой будут следить – слегка, если ты не станешь привлекать к себе излишнее внимание, или более пристально, если всё же привлечёшь.

Люксембург

С XIX века Люксембург пользуется преимуществами сильной, сбалансированной экономики, основанной на промышленности и сельском хозяйстве. Здесь тоже парламентская монархия, лишь ненадолго свергнутая во времена Второй мировой, когда страна сдалась немцам. После освобождения от оккупации в 1944 году и по нынешнюю ночь в Люксембурге царит абсолютная политическая стабильность. Именно эта страна предложила сформировать Европейское Экономическое Сообщество. Её экономика держится на обширной и невероятно развитой банковской отрасли.

Страна служит постоянным убежищем двум старым Вентру – государю Генриху IV Люксембургскому и его потомку Генриху V. Они, естественно, в значительной мере вовлечены в финансовые дела государства и очень заинтересованы в сохранении его независимости, поэтому пламенно поддерживают местную структуру власти. Частью их политики является предоставление временного убежища тем Сородичам, которые просят о нём, в обмен на некую услугу в будущем. Вопросов там задают мало, места для кормления строго определены, а сущность твоей ответной услуги, скорее всего, будет напрямую зависеть от того, сколько времени ты проведёшь в Люксембурге. Но учти, что эта парочка Вентру изредка даёт гостям от ворот поворот или передаёт шабашитов и прочих нарушителей спокойствия сразу в руки архонтов – им совсем не хочется, чтобы всякие беженцы использовали Люксембург для плетения заговоров или пропагандировали здесь свои воззрения.

Как и в Лихтенштейн, сюда имеет смысл бежать, если все остальные планы провалились. Тебе придётся вести себя очень обдуманно и держать свои истинные цели в тайне. И приготовься к тому, что там с тобой будут держаться сообразно твоему возрасту и статусу, сколь бы оскорбительно для тебя это ни было.

Нидерланды

Среди смертных Голландия славится своим либерализмом в отношении вещей, которые запрещены почти во всех других странах Европы – скажем, насчёт употребления наркотиков и проституции. Для местных Сородичей также характерно свободомыслие, особенно в том, что касается неонатов и их права на персональную свободу слова и мысли. Однако Сородичи, получившие Становление здесь, очень быстро получают собственные обязанности и впутываются в сеть взаимного влияния, сделок и выгод прежде, чем замечают это. Им кажется, что они свободны и могут делать всё, чего всегда желали, поэтому они лишь благодарят своих сиров и старейшин за это. Следовательно, они оказываются надёжно связаны с доменом и «семьёй». Не знаю, насколько такая практика лучше или хуже общепринятой школы принуждения и унижений, но она работает.

Первые недели две здесь весело. Ты можешь свободно беседовать о своих воззрениях с местными Сородичами, если соблюдаешь простейшие правила гостеприимства и учтивости. Если захочешь, отправляйся туда, наслаждайся либерализмом и ни с кем не связывайся – тогда будешь в порядке. Но кажется, что эта страна просто не нуждается в анархах.

Польша

Из своей долгой истории, полной оккупаций, принудительных разделений, уничтожений и восстановлений, Польша извлекла важный урок: пока ты не сдаёшься, ты всегда сможешь собраться с силами и встать на ноги после очередного падения. То же самое верно и для движения анархов как феномена общества Каинитов. Хотя о движении сложно говорить как о едином, организованном и однонаправленном предприятии, те, кто восставал против своих старейшин и более консервативных сверстников из-за несогласия с ос-

новами системы или из желания изменить её, находились всегда.

Впрочем, мы отошли от темы.

Многие страны пытались расширить свои владения за счёт Польши – Священная Римская империя, Швеция, Пруссия, Россия, Австрия. В конце XVIII века польское государство оказалось стёрто с политической карты Европы, но затем его восстановил Наполеон. Потом Польше в течение нескольких десятилетий пришлось терпеть значительное влияние со стороны России, и она активно боролась против него после Первой мировой – только для того, чтобы оказаться в итоге вовлечённой во Вторую мировую и понести тяжелейшие потери из-за своего расположения между Германией и СССР. После войны в Польше установился коммунистический режим, и её население отныне строго контролировалось властями. В 1989 году польскому народу удалось добиться роспуска главенствовавшей до того компартии. С этого момента страна начала восстанавливать свою экономику и положение в Европе; в 1999 году она вступила в НАТО, а в 2004 планирует войти в состав ЕС.

Возможно, ты догадался, что здесь обитают многие Цимисхи и Бруха. Эти создания владеют обширными поместьями в земледельческих регионах Польши, – сидят, насупившись, в своих замках, пытаются остановить бег времени. Возрождение Польского государства смертных, конечно, привлекло к нему внимание многих других Сородичей. Варшава, Лодзь и Краков достаточно велики, чтобы там можно было найти убежище и пропитание, да и другие города способны прокормить хотя бы двух Сородичей единовременно. В Варшаве сейчас правит Князь Камарильи по имени Ханна Бушек, Тореадор местного происхождения, и обитатели домена преимущественно сплачиваются вокруг неё. Это типичный европейский домен – всё по правилам, всё старомодно, всё определяется возрастом. Единственное заметное отличие – настороженное поглядывание здешней Камарильи в сторону старых поместий Цимисхов в ожидании их возражений. До сих пор никаких сигналов от них не поступало, что может быть как добрым знаком, так и дурным.

Таким образом, Польша – первый из регионов, в которых имеет смысл поднимать анархов на восстание. Пока права Ханны Бушек не станут оспариваться, – а умные анархи сообразят, что этого делать не стоит, – напряжённые отношения между новорождённой польской Камарильей и Цимисхами старой закалки могут предоставить возможность осуществить переворот, который, вероятно, даже станет образцом для подражания среди прогрессивных анархов остального мира.

Португалия

Будучи расположенной неподалёку от двух более крупных и могущественных государств, – Испании и Франции, – Португалия, к всеобщему удивлению, сохраняет независимость с XII века (если не считать шестидесятилетнего периода, когда она принадлежала Испании) и существует в тех же границах, что и в 1267 году. Основной силой Португалии в минувшие ночи были мореходы и исследователи – эта маленькая страна даже заполучила колонии в Африке и Америке.

После революции 1910 года Португалия из монархии стала парламентской республикой, но на протяжении всего XX века переживала политические потрясения и в течение долгого времени управлялась военной хунтой. После Второй мировой страна стала одним из инициаторов создания НАТО. В последние годы государство усердно – и успешно – трудилось над восстановлением расшатанной экономики.

Этот новый период развития и мира, скорее всего, связан с пробуждением старого Вентру по имени Хуан Мануэль да Гама, который был главным в стране с XVI века и до начала XIX, пока не впал в торпор. После его исчезновения в Португалию проникли враждующие между собой силы – из Испании пришли некие не имеющие

отношения к Камарилье Сородичи, а из Франции – члены Камарильи, но слишком слабые и юные, чтобы получить реальное преимущество.

Да Гама – прирождённый лидер, непреклонный, но настолько честный, насколько этого можно ожидать от Сородича. Скорее всего, он полностью вернёт себе власть над страной в ближайшие два-три года и приведёт её к новому расцвету. На эту область нужно обратить внимание. Да Гама всегда был достаточно толерантен по отношению к чужим идеям, пока его верховная власть не ставилась под вопрос. Те, кто его знал, часто говорили, что он словно бы воплощал собой весь позитивный потенциал своего клана. Если долгий сон, – чем бы он ни был обусловлен, – не изменил его слишком сильно, Португалия может оказаться вполне приемлемым местом для анархов; вернее сказать, для анархов-идеалистов с хорошими манерами.

Румыния

Румынская история полна хаоса и сменяющих друг друга завоевателей: болгары, монголы и турки-османы захватывали её в далёком прошлом, Советы – не так давно. С 1965 по 1989 годы страной управлял диктатор Николае Чаушеску, прибегавший к террору и репрессиям. Хотя нынешнее правительство ведёт переговоры о вступлении в Евросоюз[9], экономика страны по-прежнему слаба. Ещё сильнее её расшатывают непрямые последствия международного военного вмешательства в бывшей Югославии.

Как ты, конечно, знаешь, это ещё один исконный домен Цимисхов. Некоторые из них уже порядка тысячи лет владеют здешними поместьями, и, насколько можно видеть, вся страна отравлена их присутствием. Если ты вдруг не в курсе, то печально известные Карпаты и Трансильвания тоже находятся в Румынии. Однако Демоны, кажется, не лезут в дела румынских смертных, иначе бы они нашли способ улучшить ситуацию. Лично я думаю, что они просто расхаживают, словно призраки, по своим старинным замкам и усадьбам, и предаются своим обычным занятиям, чтобы как-то оправдать собственное существование. Тем не менее, я бы не стала пытаться завладеть даже клочком их земель, какими бы апатичными они не казались. Тут вопрос не в том, анарх ты или нет; вопрос в том, глупец ты или нет.

Румыния с её Цимисхами несколько напоминает Австрию с её Тремерами. Или территорию, которую считает своей стая злобных собак. Ты приходишь туда, видишь их метки и уходишь – или сталкиваешься с последствиями.

Бывший Советский Союз: Россия, Белоруссия, Эстония, Латвия, Литва, Молдова и Украина

Как видишь, я перечисляю все эти государства в одном ряду, хоть и обращаю больше всего внимания на «Мать-Россию». Я использую это название в старом смысле, географически. Менее крупные страны обрели независимость лишь недавно и всё ещё вынуждены развивать собственную национальную идентичность в мире смертных. Для нас, однако, более разумно не разделять их, поскольку с нашей точки зрения все эти страны весьма похожи – хотя нынешнее положение дел, конечно, сильно изменится в ближайшие несколько десятилетий.

Уверена, ты слышал истории о России: вечные раздоры; империя Бруха с 1917 года; снова раздоры; пробуждение Бабы Яги, существа из начала времён. Безумное чудовище, бродящее по бескрайним лесам и заснеженным равнинам этой огромной страны, охотясь за кровью Сородичей… Бу! Страшно, да?

Во всяком случае, кое-что из этого – действительно правда. Россия и впрямь огромна. Обширные пространства представляют собой необжитые пустоши. Эко-

[9] Румыния с 2004 года в НАТО и с 2007 в ЕС. – *Прим. перев.*

номика страны лежит в руинах, подорванная действиями некоторых правительств, неистовой мафии и коррумпированных высших классов. За последние годы инфляция выросла почти до 80%, государственный долг постоянно увеличивается. Многие более благополучные регионы (как страны, которые я перечислила выше) отделились от России или, по крайней мере, попытались, став так называемыми автономными республиками (как, например, Адыгея и Чечня). Впрочем, русский медведь всё ещё пытается подняться на ноги, однако новому президенту Владимиру Путину явно понадобится много времени и сил, чтобы восстановить страну.

Ситуация среди смертных отражается на положении российских Сородичей. По слухам, старой ведьмы Бабы Яги больше нет. Я могу ссылаться на эти сведения лишь как на слухи, поскольку не была в России на протяжении последних десятилетий; может быть, это правда, может, и нет. Мне кажется, что это похоже на правду. Можно предположить, что вся затея с империей Бруха и Гражданской войной была не более чем прикрытием для старой карги, вышедшей в те времена из торпора и совершившей первые убийства. Когда она полностью восстановила силы, то начала охоту на небольшие изолированные сообщества Сородичей, в то время как страна распадалась, погрязала во внутренних раздорах, коррупции и погружалась в хаос.

Теперь Баба Яга, так или иначе, куда-то исчезла.

Насколько я знаю, Сородичи России держатся особняком. Во всяком случае, тамошняя ситуация для нас куда менее привлекательна, чем, скажем, положение дел в бывшей ГДР. Западная часть той области, которую я здесь обобщённо называю Россией, включает ряд крупных городов – Киев, Москву, Санкт-Петербург, Нижний Новгород и другие; но всё же большая её часть – это дикие земли. Не буду даже пытаться представить, какие

твари могут обитать в этих лесах – пусть это выясняют те, кому это интересно[10].

В городах Не-жизнь довольно проста. Смертные здесь бедны и доведены до отчаяния – а следовательно, совершают безрассудные поступки, и то, что ещё кто-то пропадёт без вести глухой ночью, не вызовет больших подозрений. У полиции и так дел хватает, и поиски практически не ведутся.

С другой стороны, чтобы как следует укрепиться в важных районах страны, придётся потратить огромные деньги и приобрести значительный опыт в местной экономике и государственной политике. А ещё тебе потребуется сильная воля. Если ты на это готов, поезжай туда и оттяпай себе приличный кусок домена. Построй там безопасное пристанище для критически настроенных умов.

Но учти, что многие большие шишки из Камарильи попытаются сделать то же самое – или уже сделали. К тому же вероятность того, что где-то там под землёй спит, ожидая своего часа, могущественное древнее создание, всё ещё существует. Теперь, когда пыль улеглась, и все уверены, что Сородичей, сравнимых по силе с Патриархами, в России больше нет, все, чьи права хоть как-то ущемили в родном домене, устремятся на восток, чтобы принять участие в великом разделе земель. Каждый надеется построить там свою собственную утопию. Помнишь великое покорение американского Дикого Запада? Ну вот, в ближайшие несколько десятилетий, если не веков, будет идти освоение Дикого Востока.

Впрочем, все твои потомки слишком молоды, чтобы помнить колонизацию своей родины. Если в них живёт дух первопроходцев, то почему бы и нет?.. Может быть, Россия для тебя – лучший выбор. Она совершенно открыта. Для анархов, которым неделя от роду и которым только и нужно потрясти кулаками перед носом у власть имущих, это неподходящее место. Если у тебя есть сильная воля, есть средства для того, чтобы из пепла слепить что-то для себя и есть силы защититься от других желающих это сделать, можешь собираться в путь.

Скандинавия

Эти северные страны тоже похожи между собой, поэтому их я также перечисляю в одном ряду. У них общие географические особенности. По причине их уникального положения ты столкнёшься там с феноменом полярных ночей, из-за которых нам приходится примерно полгода отлёживаться в торпоре. Ещё там прекрасная природа, почти не потревоженная ни Сородичами, ни скотом.

Закономерно, что по сложившейся традиции эти земли считаются территорией Гангрелов. Что же до городов, то и здесь правление Сородичей отражает особенности, присущие местным смертным: Князья довольно терпимы к желаниям и потребностям обитателей своих доменов. Но прежде чем паковать чемоданы, дай мне развеять то впечатление, которое могло у тебя сложиться после прочтения этих слов. Ты – не *обитатель* тех мест. Ты и твои потомки будете там чужаками, явившимися откуда ни возьмись посреди ночи, и, с точки зрения Князей, ещё одной бандой нарушителей порядка, пришедшей, чтобы потревожить тот мир, который они так тщательно выстраивали.

Во всех скандинавских странах есть Сородичи, которых я бы однозначно назвала анархами, судя по образу их мыслей. Действительно, за последнюю пару лет многие анархи прибыли на север. Проблема вскоре стала для них очевидной: запасы сосудов здесь весьма скудны. А помимо спокойных диких зверей, здесь есть и враждебные твари, охотящиеся за пределами городов.

[10] Мы-то с вами знаем, что европейская часть России просто кишит медведями-оборотнями, которые ходят в лаптях, пьют водку и убивают вампиров боевыми балалайками. – *Прим. перев.*

Поэтому многие из явившихся сюда «как бы беглецов» вскоре осознали, что им больше по душе постоянные сражения в перенаселённых городах юга, чем относительная свобода в Скандинавии. Здесь всё же приходится как-то упорядочивать Нежизнь в соответствии со своими идеями, а не просто махать кулаками и протестовать против плохой системы.

Впрочем, те, что остались, начали работать искренне и старательно. В скандинавских странах обитатели доменов пользуются свободами, о которых в других местах сложно и помыслить. Они могут открыто критиковать решения Князей, самостоятельно формировать собственную иерархию, горячо спорить со своими старейшинами. Но если внешний мир попытается повлиять на них или принудить к чему-то, они мигом объединятся под началом своих Князей.

Будучи гостем, ты подвергнешься, вероятно, самому ксенофобскому досмотру из возможных в Европе. Не из-за каких-то таинственных сил, а потому, что все жители любого города здесь работают вместе. Конечно, эта общность обусловлена отнюдь не тем, что все эти Сородичи воспитаны на идеалах, возвышающихся над уровнем мировоззрения среднестатистического кровососа – это ерунда. На самом деле это отражение самой сути Сородичей, а также следствие внешних угроз. Огромные площади не затронутых цивилизацией земель в сочетании с мистическим эффектом полярных ночей делают Скандинавию отличным местом для Люпинов. Даже Гангрел поостережётся путешествовать здесь свободно.

Как и Россия, это не место для отдыха. Как следует спланируй свой визит, и пусть он будет коротким. С другой стороны, если у тебя есть связи среди местных Сородичей, воспользуйся возможностью и задержись немного – посмотри на этот уникальный баланс теории анархов с традиционной системой власти Князей.

Дания

Датчане не очень-то приветливы к иммигрантам; квота на проживание иностранцев в Дании составляет около 5% населения. Наибольшая по площади часть страны, Ютландия, граничит с северной частью Германии. Остальное – острова, побольше и поменьше, на некоторых из которых расположены важные природные заповедники.

По традиции, большую часть Сородичей здесь составляют Гангрелы, хотя Копенгаген представляет собой полноценный домен, населённый представителями многих кланов. Древняя стая Гангрелов, так называемые Валькирии, путешествует по Дании (и Скандинавии в целом) уже много веков. В последний раз их видели на Фарерских островах, расположенных в северной части Атлантики и тесно связанных с Данией на политическом уровне, в те времена, когда местная природа несколько пострадала от нефти, разлившейся из потерпевшего крушения танкера.

Финляндия

Если ты высчитаешь приблизительную плотность населения этой страны, то поймёшь, почему это, вероятно, главная база Валькирий. Здесь немного других Сородичей, а те, что есть, стремятся к уединению и покою – и они будут яростно защищать своё право на них. Пару десятилетий назад сюда мигрировали довольно многие Сородичи, однако большинство из них уехали, когда царящий здесь мир стал не менее напряжённым, чем «дома» (где бы этот дом ни был). К тому же некоторые из тех, кто вернулся оттуда, рассказывают о какой-то странной Малкавианке, которая охотилась в тех краях и мечтала потушить солнце; я думаю, это выдумки, поскольку больше ничего о ней не слышала. С другой стороны, если это создание действительно от крови Малкава, это может быть правдой.

Исландия

Возможно, Исландия – наименее подходящее кому-либо из нас место. Лесов там нет, вся растительность состоит из низкорослых, непритязательных кустарников, цепляющихся корнями за голые скалы. Кроме столицы, где живёт примерно половина населения страны, в Исландии больше нет никаких крупных поселений. Почти все товары массового потребления ввозятся из-за рубежа – сама Исландия богата только рыбой (а также всем, что с ней связано) и алюминием. К тому же путешествие туда очень дорого обойдётся.

Если ты хочешь увидеть потрясающие, почти нереальные пейзажи и ландшафты, – гейзеры, вулканы и так далее, – Исландия отлично тебе подойдёт. А если ты хочешь изменить мир, то тебе точно не сюда. Рейкьявик – домен Смиллы Гримссон, старой Тореадорки, наполовину эскимоски, наполовину шведки. Она глубоко любит свою землю. Помимо неё, в Исландии обитают только два Сородича – её Дитя Рагнар Асгримссон и какой-то Бруха неизвестного происхождения. Чужакам этот триумвират позволяет лишь краткие визиты, и у них есть свои способы обеспечить послушание. Впрочем, Валькирии имеют право свободного доступа в Исландию – по причинам, о которых лучше не рассуждать.

Швеция

В Швеции самое многочисленное человеческое население из всех стран Скандинавии – и, соответственно, Сородичей тут тоже больше всего. Стокгольм и две густонаселённые провинции, Сконе и Вестра-Гёталанд, имеют население около миллиона человек каждая, что предоставляет неплохие условия обитания. Ты мог слышать о нескольких терактах, произошедших в последние годы и приписанных неонацистам. Если верить моим источникам, на самом деле местные Сородичи отразили попытку вторжения со стороны стаи Шабаша, полностью состоявшей из представителей клана Ласомбра. Шведские Сородичи, возможно, наиболее близки к свободе в том смысле, который придаёт этому слову большинство молодых анархов. У них есть номинальный глава – Густав Сореншсон, Бруха, получивший Становление в эпоху Карла Великого; но он редко решает сложные вопросы, предварительно не обсудив их с обитателями домена. Опять же, учти, что все эти свободы действуют лишь в отношении местных уроженцев.

Испания и Андорра

Хотя Испания – одно из самых древних европейских государств, в последние 150–200 лет она переживала период серьёзных внутренних беспорядков – политической нестабильности, военной интервенции, частых нарушений общественного порядка и периодических репрессий. Это печально, поскольку в XVI веке Испания была центром настоящей империи.

Во всяком случае, учитывая битву между Сородичами и Каинитами, скрытую за не менее сложными делами смертных, удивительно, что страна вообще пережила последние два века, не распавшись. Во многом это заслуга её прежнего короля, Хуана Карлоса I Бурбона, который сумел создать эффективную парламентскую демократию после смерти Франко в 1975 году.

Кроме того, что это стратегически важный регион, центр истории, искусства и политики, естественным образом привлекающий зрелых Сородичей Камарильи, Испания всегда была наследственным владением клана Ласомбра. Её столица полностью удерживается этим кланом и до недавнего времени считалась доменом архиепископа Монкады. В Барселоне проходит ежегодное сборище *Palla Grande* Шабаша. С другой стороны, скрытные старейшины Камарильи отказываются уступать свои небольшие домены в Испании. Под нынешним миром и спокойствием среди смертных война Сородичей продолжается с прежним ожесточением.

Как минимум две стороны сражаются за этот домен. Если тебе не хватит возрас-

та, власти и смекалки, тебя поймают в ловушку между этими жерновами и сотрут в порошок при первом необдуманном поступке. Обе стороны, без сомнения, так или иначе попытаются завербовать тебя в качестве пушечного мяса. Избегай Испании, если можешь. Если не можешь, то возможность стравить враждующие секты между собой здесь восхитительная – но если садишься играть в карты с Дьяволом, будь настороже.

Баски

Территория, которую баски считают своей, принадлежит частично Испании и, в меньшей степени, Франции. Примерно как корсиканцы, баски желают создать независимое государство, сражаясь за свои цели с использованием террористических методов. Баскские террористы имеют прочную организацию под названием ЭТА и намного более склонны к насилию, чем корсиканцы. Мне ничего не известно о каком бы то ни было вмешательстве анархов в эту деятельность. Область, которую баски хотят забрать себе, не представляет интереса для Сородичей – там в основном горы и лишь несколько поселений. Возможно, какие-то шабашиты, Камарилья или даже пара анархов-одиночек используют ЭТА для прикрытия или как инструмент для достижения собственных целей, но к чему об этом говорить? Смертные могут суетиться сколько угодно, однако для нас этот конфликт станет интересным лишь в том случае, если действительно обнаружится, что это чей-то ход в Джихаде. В противном случае пусть люди сами ведут свои войны.

Андорра

Это крошечное государство формально контролируется Испанией и Францией как соправление, но сейчас его делами заведует собственный президент. Практическая независимость Андорры была провозглашена ещё в 1278 году в результате соглашения между двумя державами.

В микроскопической стране, по сути, обитает один-единственный Сородич, который не вмешивается в её внутренние дела, особенно в нынешние ночи. Руфус – древний Гангрел, по слухам, происходящий из басков. В основном он заинтересован лишь в поддержании мира и спокойствия в своём домене, а также в своей личной независимости. Не знаю, какого он мнения о недавних действиях клана Гангрел, но полагаю, что никто не рискнёт нарушить его покой, чтобы спросить об этом. Его домен совсем невелик и незначителен для всего остального мира, так к чему беспокоить его? Конечно, Руфус известен тем, что когда-то давно поддерживал тогдашних анархов во времена тяжёлой нужды. Уверена, что он поступит так снова, если ему понравится твоё поведение (ну, и твой запах). Однако его всё-таки не следует тревожить слишком сильно.

Швейцария

Швейцария, как и Лихтенштейн – сравнительно небольшая страна в Альпах. Невзирая на её размер, она состоит не менее чем из двадцати восьми штатов, так называемых кантонов. Наиболее важная особенность внешней политики Швейцарии в смертном мире – её знаменитая нейтральность. Швейцарцы занимались исключительно своими делами ещё задолго до Первой мировой. Более того, страна не входит ни в Евросоюз, ни в ООН, хотя планирует вступление во вторую из этих организаций.

Швейцарские банки приобрели репутацию мест, где можно очень долго и безопасно хранить свои сбережения. Безопасность в данном случае выражается не только материально – швейцарские банки придерживаются строгой политики неразглашения информации о своих клиентах. По слухам, в советах директоров (а то и во главе) некоторых из них присутствуют Вентру, хотя в то же время за последнюю пару лет сильно возросло влияние на них итальянской семьи Джованни. Если у тебя много денег (хоть это и маловероятно), я искренне рекомендую тебе лучше поместить их в Княжеский банк Лихтенштейна.

Старый Князь Швейцарии, Бруха Вильгельм, когда-то был известным сотрясателем устоев общества Сородичей. Так или иначе, со временем он перешёл к более уклончивому, философскому подходу и, по слухам, достиг Голконды. В нынешние ночи никто, кроме, возможно, его дочери Веры, не может увидеться с ним лично. Если он чего-то захочет, то сам тебя отыщет. Между прочим, поговаривают, что Вера получила свой титул Князя Лихтенштейна за то, что управляла доменом Вильгельма, пока он завершал свой путь к Голконде.

Поскольку Голконда заставила Вильгельма отвернуться от еженощных дел домена, Швейцария стала достаточно враждебным местом для тех, кто мыслит критически. Те, кто активно дёргает здесь за ниточки – в основном Вентру, поскольку именно они наиболее в этом заинтересованы. Я также слышала, что Вентру заключили какой-то договор с Веной, и теперь никто не может въехать или выехать из страны незамеченным.

Мне не известно ни об одном видном анархе, который постоянно обитал бы в Швейцарии в нынешние ночи, хотя я могу засвидетельствовать, что там есть обособленные (и малозаметные) ячейки. Теперь это место стало прибежищем ревнителей Камарильи и тех, кто подаёт им пример. С кормлением там проблемы, так что местные Сородичи вряд ли охотно с тобой поделятся – даже собратья-анархи. Если тебе совершенно необходимо попасть туда, удели как можно больше времени ознакомлению со здешними делами. Выясни, кому тебе нужно будет представиться, а лучше сообщи о визите заранее. Выучи своё персональное приветствие наизусть. Если не уверен в том, что делаешь, не вздумай раскачивать лодку.

Турция

В названии этой страны по-прежнему явственно чувствуются ветер пустыни, ароматы экзотических пряностей и старинные рассказы о султанах и их великолепных дворцах. Однако в современной Турции много проблем. Пропасть между бедными и богатыми огромна. Поскольку большинство населения составляют мусульмане, здесь сохраняются обычаи, которые нам, европейцам, кажутся дикими – особенно это касается положения женщин в обществе. Например, только 7% турецких мужчин неграмотны, тогда как среди женщин таких 25%. Кроме того, проблема курдского населения часто ставит под вопрос общую этичность турецкого государства.

Впрочем, Турция желает стать частью Европейского Союза, поэтому нынешнее правительство работает над устранением этих проблем. Я верю, что в этом мы наблюдаем первое отражение тех изменений, которые произошли с кланом Ассамитов.

Стамбул, некогда Константинополь, – самый крупный город Турции; за ним следуют Анкара, Измир (Смирна) и Адана. Будучи доменом Князя-Вентру Мустафы, Стамбул стал центром искусств, торговли и коммуникации. Не нарушая Традиций открыто, ты мог вести там Не-жизнь в своё удовольствие, даже не заботясь о Камарилье и её фокусах. Но даже здесь влияние клана Охоты было заметным. Согласно распространённому слуху, у Ассамитов было своё логово неподалёку от города. Но сейчас, насколько можно понять, Ассамиты больше не интересуются делами смертных и заняты собственными проблемами.

Впрочем, недавно всё изменилось. Не знаю, слышал ли ты об этом, но значительная часть клана обратилась к представителям Камарильи с просьбой принять их в секту вместо ушедших из неё Гангрелов.

До сих пор надёжные источники свидетельствуют лишь о незначительном увеличении числа Ассамитов в Стамбуле и других крупных городах Турции. Но подумай о последствиях столь значительного политического изменения. Если они станут членами Камарильи, им придётся принять

некоторые её идеалы, чтобы сделаться полноправными её участниками. Более ясно выражаясь, они в конце концов воспримут всю эту феодальную систему доменов и Князей. Как по-твоему, откуда они начнут?

С места, которое они хорошо знают.

Они известны своей мощью в сражениях и сверхъестественными способностями, так что захват власти может произойти быстро и без затруднений. Не так давно Турция пострадала от нескольких землетрясений, унёсших много жизней; эти катаклизмы могут быть обусловлены естественными причинами – а могут и не быть.

Не имею понятия, что Ассамиты в таком случае сделают с анархами. С одной стороны, с XIII века мусульмане были известны относительной терпимостью. Если Ассамиты восприняли её, Турция может стать для нас удобным местом. С другой стороны, – и это более вероятно, – они решат доказать свою преданность Башне. Лучше всего им удастся это сделать, показав, что они могут подчинять ход вещей требованиям Камарильи. Что в итоге приведёт к установлению ультраконсервативного, тоталитарного режима, который будет либо изгонять, либо уничтожать тех, кто осмелится его критиковать.

И вот ещё что. Всё то же самое относится к странам Ближнего Востока и Северной Африки, особенно к тем, где преобладает мусульманское население. Если бы я была анархом, у которого там убежище, я бы в срочном порядке упаковала вещи и сбежала оттуда – может быть, вернулась бы лет через двадцать, если бы всё обошлось. А вообще я держусь от этих краёв подальше. Правда, мне известно о некой коалиции анархов, которая готова вести переговоры с Ассамитами. Всё же Ассамиты однажды поддержали анархов много лет тому назад…

Великобритания: Англия, Шотландия, Северная Ирландия, Уэльс; республика Ирландия

Британия, Ольстер и Ирландия

Прошу прощения, если упоминание Ирландии в одном абзаце с Англией вызывает у тебя негодование. Всё-таки это руководство посвящено не национальным особенностям, а тому, как безопасно Нежить в разных местах.

Соединённое Королевство некогда было центром огромной мировой империи и владело колониями в Северной Америке, Индии и Африке. Все эти страны получили независимость в течение последних ста лет, но многие из них продолжают быть связанными с Британией через Содружество, в которое входят земли короны (Нормандские острова и остров Мэн) и заморские территории (Бермудские и Фолклендские острова, Гибралтар и так далее). Хотя Британия – уже не то средоточие могущества, которым она была ещё в прошлом столетии, связь с прошлым здесь можно увидеть на каждом углу. Здесь сохраняется монархия, пусть и парламентская, а старинные раздоры между королевствами продолжают проявляться в повседневной жизни.

Если не рассматривать формальную структуру государства (в разных странах она различна, это так называемые фьефы), то на Британских и Ирландских островах можно выделить два типа областей. Во-первых, это города. Самый крупный – Лондон, за ним следуют Бирмингем, Дублин, Лидс, Глазго и Шеффилд. Здесь ты найдёшь классические европейские домены – Князья цепко держатся за власть, постоянно присутствует определённая степень политических интриг, ударов в спину и распрей. Правда, после нескольких столетий войны между разными фракциями Сородичей в британских и ирландских городах установился относительный мир.

Для тех, кто мечтает о переустройстве системы, такой мир вскоре ограничит воз-

можности в этих поселениях. Лондон (и некоторые другие британские города, например, Эдинбург) знаменит по всей Европе своим обилием молодёжных субкультур. Таким образом, анархам было сравнительно легко открыть свои лавочки в проблемных доменах; готический ночной клуб Carfax Abbey стал главным местом сходок, расположенным прямо под носом у Камарильи. Подобные заведения можно найти почти в любом подходящем городе, и до тех пор, пока старейшины были заняты более важными делами (например, грызлись между собой), их существование было секретом Полишинеля. Но в последние годы сражения улеглись, и теперь лишь вопрос времени, когда Камарилья обратит на эти убежища свой взгляд. Даже несмотря на то, что большинство местных самопровозглашённых анархов – «временные» мятежники по поводу и без, эти места взрастили и более убеждённых идеалистов. Если ты приедешь туда, то увидишь первые признаки самоограничения. Анархи начинают следить за тем, что думают и говорят. Вечеринки уже не такие разгульные, как в былые времена. Те, что поумнее, начинают планировать либо возвращение в систему, либо бегство в более подходящие края. Время Британии как оплота субкультуры анархов скоро подойдёт к концу.

Ирландские города немногим отличаются от британских. Хотя здесь продолжается борьба между правительством и ИРА, появились слабые намёки на достижение мира в скором будущем. Здесь также малопомалу становится спокойнее.

Второй тип областей, существующий на Островах – почти не тронутая цивилизацией природа, как в горах Шотландии или в холмах Ирландии. Эти земли принадлежат созданиям, которые старше и ближе к природе, чем мы. Здесь немного людей и ещё меньше Сородичей – а те, что всё же обустраивают тут убежища, делают это с великой осторожностью. Они ищут мира и уединения, стремясь оградить себя от контактов с остальными. В основном это Гангрелы или иные затворники, у которых есть свои причины избегать городской суеты.

При желании этих Сородичей тоже можно назвать анархами, поскольку они однозначно отвернулись от общества. Однако они больше не участвуют в активной перестройке системы, а просто покидают её, не оглядываясь назад. Это скорее отшельники.

Для американцев Британия и Ирландия представляют собой хорошую отправную точку в Европе, поскольку языковой барьер здесь очень незначителен. Впрочем, глядя на последние события, я бы не рекомендовала «позёрам», то есть тем анархам, которые оказались в движении случайно, там задерживаться. В городах придётся принять необходимые меры предосторожности, чтобы не попасть под пресс системы – соблюсти формальности, придумать легенду и так далее. За пределами городов молодым Сородичам делать нечего – чтобы обитать там, нужно уметь противостоять серьёзным физическим угрозам.

Югославия, Босния и Герцеговина, Албания, Хорватия, Словения, Македония

Не буду долго описывать все эти страны. Как тебе известно, в большинстве своём это осколки довоенной Югославии, и все они поглощены конфликтами, попрежнему сотрясающими данный регион. Когда они не воюют между собой, их народы постоянно пытаются как-то наладить дела. Можешь себе представить, что постоянные войны последних лет принесли этим государствам. Мы пока не можем понять, сами ли смертные всё это затеяли или же за их спинами стоят какие-нибудь зловредные старейшины. Так или иначе, эти места остаются ареной военных действий и средоточием хаоса, поэтому в *ближайшей* перспективе нам там ловить нечего. Когда войны слегка утихнут, можно будет заняться реформами тамошнего общества Сородичей. Но когда каждая ночь несёт угрозу пожара или взрыва,

осторожность суть лучшая часть доблести. Даже с прагматической точки зрения, если смертные не могут разобраться со своими проблемами, не уничтожая друг друга, то чем питаться Сородичам?..

Центральная и Южная Америка

На протяжении всей своей истории этот континент вполне неплохо существовал сам по себе. Южная Америка была родиной древних земледельческих народностей и племён, чьё понимание природы, которую они использовали, было гораздо более глубоким, чем у большинства европейских народов того времени. В конце XV века испанцы «открыли» Америку и начали устанавливать здесь своё правление. Не буду вдаваться в подробности – это всё та же обычная история о лучшем оружии, заморских болезнях и алчности. Впрочем, статус-кво Южной Америки, выражающийся в национальной принадлежности населения и единой закономерности расселения (центр континента почти не заселён, поскольку большинство жителей предпочитают располагаться у побережий), сохранился и основывается на прошлом.

В нынешние ночи большинство южноамериканских стран задолжали огромные суммы более богатым государствам. Причиной тому послужила широкомасштабная кампания по экологической либерализации, шедшая большую часть XX века и заключавшаяся в том, что страны Южной Америки пытались перейти от импортной экономики к экспортной, занимая при этом астрономические суммы денег. В 1990-е эти государства перешли к ультралиберальной трактовке рынка, продав национальные предприятия частным инвесторам и сократив расходы на социальную сферу, чтобы хоть как-то покрыть часть долгов. Естественно, они ненадолго облегчили эту проблему, но беднейшие слои населения стали страдать от нужды ещё больше. Рассказывая тебе об этом, я не стремлюсь пробудить сочувствие: это просто ещё один урок истории. Достигать свободы и перемен при помощи столь нематериальных средств, как деньги и политика, даже сложнее, чем бегать сломя голову, пытаясь надрать кому-нибудь из старейшин задницу или убедить других поверить в свои идеалы. Финансовые сети, особенно в последнее время, всё более запутанны и сложны, так что если ты лезешь в них, то должен очень хорошо в них разбираться.

Впрочем, вернёмся к теме. Как и Африка, Южная Америка состоит из относительно урбанизированных районов и обширных диких земель. Когда древние цивилизации были порабощены завоевателями, значительная часть их владений оказалась опустошена. Южная Америка с её влажными тропическими лесами и прочими уникальными особенностями представляет собой одну из наиболее богатых и ценных экосистем мира. Усиливающееся загрязнение окружающей среды ставит её под угрозу. Леса Амазонии были почти уничтожены узколобыми промышленниками, которые также в ответе за вымирание многих видов растений, животных и насекомых, уникальных для этих мест. Опять же, я говорю об этом не для того, чтобы пробудить в тебе праведный гнев, а чтобы указать на один факт: всё то, чем человечество спустя какое-то время навредит себе, через ещё более длительный промежуток времени ударит по нам. Уничтожая леса, производящие большую часть кислорода на планете, люди в конце концов лишат самих себя воздуха. Это также демонстрирует, что каждое действие влечёт за собой последствия – и порой значительно более масштабные, чем ты можешь предвидеть.

Конечно, уцелевшая в Южной Америке дикая природа даёт нам мало места для

укрытий. Это вотчина зверолюдей-перевёртышей и ещё более странных созданий. По некоторым предположениям, во влажных дождевых лесах до сих пор живут кочевые племена, никогда не вступавшие в контакт с более «продвинутыми» цивилизациями. Слухи и древние предания рассказывают о сказочно богатых городах инков, покинутых жителями и затерянных в глубине джунглей. В этих местах, возможно, скрыты величайшие чудеса и сокровища – уверена, ты смотрел немало приключенческих фильмов и читал массу макулатурных романчиков обо всём этом. Едва ли это интересно бедным маленьким анархам, покидающим родные Штаты в поисках убежища.

Города Южной Америки бурно разрослись на протяжении последних десятилетий. Разрыв между богатыми и бедными здесь, как правило, колоссален, и в результате образуются трущобы, предоставляющие массу возможностей для кормления. В политическом же смысле Южная Америка – мягко говоря, проблемное место.

Шабаш заполучил обширные домены на континенте, включая Чили, Гватемалу, Мексику и Перу. Камарилья успешно завладела другими территориями, среди которых Белиз, Боливия, Бразилия, Коста-Рика, Панама и Венесуэла. Остальные государства либо представляют собой поля ожесточённых сражений между двумя сектами (Колумбия и Никарагуа), либо управляются каким-то иными силами. Гондурас считается территорией неких древних существ, и война между сектами пока не докатилась до Аргентины. Эти вопросы мало занимают местных Сородичей, происходящих преимущественно из кланов Тореадор, Вентру и Ласомбра. Джованни каким-то образом ухитрились прибрать к рукам малозначительный домен в Уругвае.

Сородичи и Каиниты всех государств постоянно опасаются возможных угроз со стороны окружающих стран. Даже если местные лидеры достигли какого-то шаткого мира, опасность всё равно сохраняется. Это вызывает особенное недоверие к чужакам, особенно к тем, у которых есть свои идеи насчёт того, как всё должно быть. К тому же здесь ты постоянно находишься под угрозой «рекрутирования», добровольного или не очень.

Более того, некоторые наиболее сомнительные кланы тоже решили отхватить себе кусочек власти в этих местах. Жаркие ночи пробудили ото сна Джованни и Сетитов, заставив их вылезти из нор, где они прятались раньше. Эти Сородичи очень хорошо приспосабливаются к местному климату, как естественному, так и политическому, и их сравнительно заметное присутствие здесь служит для меня одной из главных причин, по которым Южной Америки следует избегать.

Эквадор

Это единственное исключение из общего правила. Эквадор сталкивается с теми же проблемами, что и остальные страны региона – у него огромный госдолг и слабая экологическая структура, к тому же здесь царит вечная политическая нестабильность. Однако местные Сородичи не принадлежат ни к Шабашу, ни к Камарилье, поскольку обе секты, кажется, не считают эту маленькую страну значимой. Группа из пяти старейшин Гангрелов объявила этот домен своим, в пику всем прочим фракциям. Они считают себя отшельниками и не склоняются ни перед кем. Я очень давно знакома с одним из них, Константином. Три века назад он был отличным бойцом; полагаю, живя сам по себе, он лишь отточил свои навыки. Как я могу понять, из этих пятерых он самый младший, так что сталкиваться с ними было бы не очень разумно. За последние годы эта котерия избавилась от нескольких Сородичей, устроивших в их стране свои убежища. Если ты хороший дипломат и сможешь убедить этих пятерых, что не работаешь ни на одну из сторон, то у тебя есть возможность получить в Эквадоре кратковременное пристанище. Главное – подчиняйся их правилам и не лезь не в своё дело.

Рио-де-Жанейро

Как и Сидней, Рио был объявлен свободным городом. Центр туризма и столица знаменитого бразильского карнавала, он изобилует пищей. Доподлинно неизвестно, кто на самом деле управляет тёмной стороной Рио, но эти Сородичи явно умеют закатывать вечеринки. Разумеется, это ничуть не делает ни их, ни сам город безопаснее. В Рио, помимо всего, есть и обширные трущобы, где гниёт заживо беднота. За богатством и очаровательными улыбками местных жителей кроются голод, преступность и отчаяние.

Особый политический статус Рио-де-Жанейро делает его отличным местом для тех, кто не состоит в Камарилье. Здесь ты увидишь Сородичей и Каинитов совершенно всех мастей. Даже если ты задержишься там лишь ненадолго, это даст тебе отличную возможность узнать что-нибудь о своих врагах или встретить тех, о ком обычно в лучшем случае шепчутся. Впрочем, если ты не будешь в должной мере осторожен, то первый Цимисх, которого ты увидишь в своей Не-жизни, станет заодно и последним. Конечно, статус Рио делает его излюбленным местом встреч разного рода диверсантов, и здесь ты можешь столкнуться с парой анархов старой закалки. Но, опять же, вопрос в том, *с кем ещё* ты столкнёшься до этого.

Движение анархов в Северной Америке

Соединённые Штаты издавна считались страной неограниченных возможностей – а то, что верно для смертных иммигрантов, справедливо и для потомков Каина. Многие из первых вампиров, ступивших на американскую землю, прибывали сюда примерно по тем же причинам, что и смертные поселенцы. Они искали здесь свободы слова, свободы самовыражения и вероисповедания, свободы беспрепятственно преследовать свои цели, которой не давали им традиции и махинации старейшин. Поэтому нет ничего удивительного в том, что самый мощный оплот анархов, Свободное Государство, был основан впоследствии именно в Америке. Однако, несмотря на всё позёрство и весь революционный запал создателей этого «свободного государства», североамериканские анархи демонстрируют ярко выраженную тенденцию принимать на себя те роли, с которыми они, по собственным заявлениям, призваны бороться, становясь судьями, диктаторами и тиранами. Изучать движение анархов в Северной Америке – значит исследовать всё многообразие и противоречивость, которую анархи часто воплощают. На каждого радикала с западного побережья, готового воевать за то, во что он верит, найдётся анарх с восточного побережья, который считает принципы равенства и эгалитаризма восхитительными поводами для разговоров в Элизиуме, но при этом убеждён, что они слишком непрактичны, чтобы сработать в реальном мире.

Говоря обобщённо, революционный пыл американских анархов усиливается по мере движения с востока на запад. С каждым поколением поселенцев и первопроходцев Фронтьер сдвигался всё дальше к западу, и следом за ним ползло удушающее влияние Камарильи. Несмотря на то, что поселения были ещё совсем молодыми и находились на самой базовой стадии развития, в те времена анархам было легко устанавливать там свои правила и вести Не-жизнь так, как хотелось. Поскольку Не-жизнь на Фронтьере была невероятно трудна для Каинитов, привыкших работать

в относительно безопасных условиях больших городов, большинство вампиров, селившихся здесь, поступали так по собственной воле. Хотя некоторые оказывались изгнанными из уютных колыбелей цивилизации, многие следовали за цепочками фургонов и фермерами-переселенцами на запад, ища свободы и тех возможностей, в которых им столь часто отказывала сложившаяся общественная система. Довольно часто анархи объявляли основанные первопроходцами поселения своими и устанавливали там собственный порядок, в чём бы тот ни выражался – в свободной охоте, равном доступе к ресурсам или честном использовании города всеми Сородичами, независимо от положения. С течением времени среди вампиров выделялся доминирующий лидер (или же небольшая группа Сородичей), который начинал навязывать свои условия или при помощи личного обаяния, или угрожая непокорным физической расправой. Вскоре все эти хунты стали напоминать те самые клики и альянсы старейшин, против которых анархи так яростно бунтовали. Рано или поздно вторая волна вампиров захлёстывала развивающийся город и начинала угрожать власти местных Сородичей, перенаселяя домен и тем самым до предела ограничивая имеющиеся ресурсы или же принося с собой систему воззрений и принципов, несовместимую с политикой старожилов. Таким образом, «старшие» анархи сталкивались с трудным выбором: либо прогнать новоприбывших дальше на запад, принимая таким образом образ поведения и политику тех, против кого они когда-то выступали, либо капитулировать и приспособиться к новому порядку, либо уйти самим. Часто, оказываясь в ситуации, когда они могли уступить все ресурсы и связи, собиравшиеся и развивавшиеся в течение долгих лет, «изначальные» анархи объединялись, чтобы прогнать новоприбывших или поставить их на место. Американский Фронтьер был не только той границей, за которой заканчивалась цивилизация, но и линией фронта, на которой разыгрывались ожесточённые битвы между анархами, жаждавшими получить контроль над зарождавшимися Соединёнными Штатами.

Со временем перед многими анархами встал вопрос, следует ли им применять элементы той самой политики, из-за которой, в первую очередь, они сами когда-то бежали на Фронтьер. После долгих усилий, направленных на то, чтобы выжить здесь и даже добиться какого-никакого процветания, многие из них стали видеть в призывах своих младших собратьев к равенству лишь попытки наложить руку на то, ради чего они так долго работали. Если Дети хотели равенства, они могли его получить – ещё миль на сто к западу. В конце концов, они ничего не сделали, чтобы обуздать Фронтьер, а те, кто вынес этот груз на своих плечах, не желали отдавать ни кусочка своего пирога шайке сопливых выскочек. Везде, где анархи старой закалки были в этом заинтересованы, все ресурсы уже были поделены между ними, и молодняк со своими надеждами на равенство оказывался не при делах. Зато никто не запрещал им отправиться ещё дальше на запад и на собственной шкуре ощутить, каково это – пробивать себе дорогу в мире.

Поэтому неудивительно, что когда Тихий океан остановил западную экспансию Соединённых Штатов, время и географические условия вполне способствовали зарождению Свободного Государства Анархов. Дальше на запад идти было некуда, и оставалось лишь ждать, когда дух ярости и мятежа завладеет умами. По иронии судьбы, формирование баронств и закреплённых за той или иной бандой территорий отражали в миниатюре развитие американского Среднего Запада. Те же проблемы, из-за которых анархи превращались в отражения своих противников, возникли в Калифорнии, как и в десятках городов, оставленных позади. Для того, кто выстроил весь общественный порядок в отдельно взятом месте, весьма трудно вручить ключи возможностей и ответственности тем, кто ничего не сделал, чтобы воздвигнуть нынешнюю систему, и не проявляет к ней должного почтения. Где, спрашивается, были новоприбывшие, ко-

гда приходилось драться с Люпинами и загонять бродячие стаи шабашитов обратно в Мексику? Да как они смеют требовать себе равные права и уважение с теми, кто тратил время и силы, чтобы заложить фундамент, на котором они теперь стоят? Любая общественная система, начиная с государства и заканчивая местным благотворительным клубом, предполагает, что новоприбывшие сначала покажут себя полезными, прежде чем получат права и привилегии. Анархи первой волны могли реализовывать то, во что верили, потому что им было нечего терять. Как только они устанавливали свой общественный порядок (и, следовательно, начинали проявлять заинтересованность в его сохранении), их первоначальный революционный пыл угасал, уступая место сильнейшему желанию сохранить своё положение и расширить свои отвоёванные у дикой природы владения. Легко рассуждать о революции, когда твои карманы пусты и у тебя нет будущего, которого ты лишишься в случае провала. Но стоит Сородичу укорениться в местном сообществе и понять, как приятно разминать свои социальные и политические мускулы, управляя смертными, – и ему уже не захочется возвращаться жить в канаву.

Анархи Северной Америки в нынешние ночи

В этом разделе я распределю североамериканских анархов по географическим регионам. Дело в том, что анарх из Свободного Государства – совсем иной Сородич, недели анарх из Новой Англии. Несмотря на то, что в любом регионе анархи демонстрируют необычайное разнообразие воззрений, традиций и методов, в каждой области всё же выработались свои тенденции. Многие из этих особенностей обусловлены исторически. Большинство из них можно ретроспективно проследить до тех успешных волн анархов, которые катились на запад год за годом – либо из-за того, что старейшины изгоняли молодняк, либо из искреннего желания найти место, которое можно было бы обустроить сообразно своим потребностям. Чем ближе анарх к западному побережью, тем выше градус его энтузиазма. Наиболее искренние и прямолинейные анархи либо сами отправлялись на Запад, либо оказывались вынуждены сделать это под напором Сородичей, с которыми им пришлось столкнуться в городах Среднего Запада.

Восток

Анархи восточного побережья словно воплощают те долгие годы, которые прошли с тех пор, как Сородичи впервые ступили на землю Нового Света. Хотя многие из них прибыли в Америку в поисках новых возможностей и равенства, они в большинстве своём долго укрепляли те социальные и экономические связи, из-за которых старейшины часто считают движение анархов угрозой собственному существованию. Сторонний наблюдатель часто не может отличить этих «анархов-аристократов» от обычных сторонников Камарильи. Они – завсегдатаи тех же кругов общества и приверженцы тех же привычек на практике, если не в теории.

История

Большинство истинных радикалов уже давно покинули Восток. Впрочем, была одна сила, удержавшая анархов здесь – Шабаш. Доминирование Шабаша в таких городах, как Нью-Йорк, и его постоянное давление на оплоты Камарильи вынудили многих анархов смягчить риторику и объединиться с более крупной сектой – ведь им не хотелось встретить Окончательную Смерть в когтях шабашитской боевой стаи. В некоторых спорных городах анархи стравливали две секты между собой, надеясь получить некоторую свободу, но чаще либо Шабаш уничтожал временных союзников-анархов, либо Камарилья сразу после окончания осады устанавливала над своими ненадёжными соратниками строгий контроль. Многие анархи, пойманные между Сциллой и Харибдой, предпочли относительную безопасность Камарильи и объединились с ней, используя секту как заслон против сатанинской ярости Меча Каина. Шабаш всегда – особенно во дни колонизации Америки – был угрозой су-

ществованию вампиров Камарильи. Таким образом, вскоре после своего прибытия в Америку амбициозные молодые Сородичи обнаружили, что соблюдают Маскарад и другие уловки Камарильи просто для того, чтобы выжить. В обычной обстановке столь многие молодые, целеустремлённые и энергичные вампиры стали бы основным источником пополнения рядов анархов, но перед лицом яростных атак Шабаша им пришлось принять ту политику, из-за которой они бежали в Америку. По иронии судьбы, неорганизованность и анархическое поведение шабашитов подтолкнули многих возможных анархов к принятию методов Камарильи. Только работая вместе и подчиняясь строгой иерархии, они могли выстоять против Шабаша, зачастую более многочисленного и лучше приспособленного к Не-жизни на Фронтьере. Многие анархи, жаждавшие стряхнуть с себя диктат Камарильи, в итоге оказались в изоляции и обрели Окончательную Смерть в когтях шабашитов.

Современная ситуация

В нынешние ночи восточное побережье служит приютом для анархов, которые часто философствуют о революции, но редко осуществляют её (если вообще это делают). Даже среди неонатов разговоры о справедливости и равенстве редко дают какие-либо результаты, кроме перепалок с более традиционно мыслящими вампирами. Анархи Северо-Востока явно склонны к интеллектуальности, политическому теоретизированию и социальной аналитике. Немногие из них считают насилие и навязываемые извне перемены достойными целями, предпочитая вместо этого рассматривать анархический идеал как теорию, которая редко хорошо работает на практике. Это не означает, что анархи данного региона не настаивают на реальных изменениях. Напротив, многие из них давят на Князей, требуя, чтобы те приняли или даже применили политику анархов. На удивление многие анархи сами являются признанными старейшинами. Хотя едва ли кто-то из них решится рискнуть выгодной позицией ради продвижения политических или общественных идеалов, они склонны смотреть на молодых анархов с очевидным отеческим сочувствием. В конце концов, старые вампиры восточного побережья ещё могут помнить, как сами когда-то чувствовали себя, находясь в самом низу иерархии Камарильи. Анархи часто получают здесь признание, а иногда и поддержку со стороны наиболее эксцентричных старейшин. Конечно, как только анарх переступает границу и из пламенного оратора превращается в швыряющуюся зажигательными бомбами проблему, Князь закручивает гайки: либо приговаривает строптивца к Окончательной Смерти, если его действия того заслуживают, либо изгоняет его за меньшие проступки (обычно на запад, поддерживая сложившуюся традицию). Эта ошеломляющая толерантность на самом деле очень сильно охлаждает пыл анархов. Неоднократно случалось, что возмущённый молодой бунтарь публиковал язвительный манифест или выступал со страстной речью против существующих порядков – и обнаруживал, что старейшины, которые когда-то отвергли те же самые воззрения как непрактичные, хладнокровно разносят его аргументы в пыль один за другим. Многие анархи с восточного побережья уехали на Запад прежде всего из-за такого публичного позора.

Вдобавок ко всему, репутация Камарильи сейчас, после отвоевания Нью-Йорка, сильно укрепилась. Многие молодые, энергичные вампиры получили шанс проявить себя при взятии Большого Яблока, обретя такие возможности для продвижения и такой престиж, которые обычно недоступны неонатам Камарильи. К тому же Нью-Йорк – очень большой город, и вакуум, образовавшийся после того, как Шабаш был оттуда выбит, позволил наиболее талантливым и амбициозным неонатам основать там собственные убежища. Это как раз те молодые Сородичи, которые достаточно отважны и самоуверенны, чтобы дать отпор Шабашу – и чтобы поднять здесь бунт анархов. Однако эти неонаты уже нашли себе удобные и выгодные места в Камарилье задолго до того, как могли бы ощутить такое желание.

Недовольные, но остающиеся в Камарилье любители бряцания оружием формируют большую, расколотую на несколько группировок и своевольную партию. Многие, в том числе из числа молодых Сородичей, предпочитают поддерживать анархов в теории, но не претворять их идеи в жизнь. Пока на Западе ещё маячит Свободное Государство, мало кто из подлинных революционеров видит хоть какой-то смысл оставаться на Востоке.

Впрочем, совсем недавно наметились пока ещё слабые изменения в положении анархов на восточном побережье. С тех пор, как Катаяны основали свой плацдарм в Сан-Франциско, Свободное Государство уже не кажется молодым амбициозным анархам страной неограниченных возможностей. Анархи, которые всё же открыто высказываются против нынешней системы, становятся всё более неугомонными. В ходе недавнего расследования убийства уважаемого старейшины в Чарльстоне, Южная Каролина, выяснилось, что виновниками были не агенты Шабаша, как предполагалось, а несколько молодых анархов, намеревавшихся устранить наиболее могущественных Сородичей города. В коридорах власти теперь шепчутся о том, что, возможно, отдельные диверсии против Камарильи, приписанные военным стаям шабашитов, на самом деле были организованы анархами. Всё чаще те горячие головы, которых раньше терпели, стали попадать под подозрение. То, что некоторые здешние Князья сменили манеру поведения с покровительственной на более строгую, наглядно демонстрирует обострение ситуации.

Организации

Учитывая сложившуюся традицию «учтивого неповиновения», те немногие узнаваемые коалиции анархов, которые существуют на Востоке, скорее напоминают дискуссионные клубы, нежели оплоты радикальной мысли и революционных идей. Впрочем, если подозрения о том, что ранее безвредные восточные анархи становятся агрессивными, хотя бы как-то подтвердятся, эти организации мгновенно станут целями слежки и последующего уничтожения. Главари этих групп уже привлекли к себе внимание особенно подозрительных старейшин.

Свободная Пресса Анархов, или Freep

Основанная Теодором Баннингом, программистом-Вентру, имеющим огромный опыт работы в компьютерном бизнесе, Свободная Пресса Анархов представляет собой тщательно закодированное цифровое издание, распространяемое через Интернет – главным образом в Новой Англии, Виргинии и Нью-Йорке. Freep, как её называют подписчики, – важный источник сплетен, а также место идеологических и общественных дискуссий между анархами, которые либо напрямую связаны с компьютерной индустрией, либо вдохновились идеей свободного программного обеспечения и его влиянием на общество смертных. Сейчас на Freep подписывается и кое-кто из Сородичей, получивших Становление более двадцати лет назад. Хоть и разобщённые географически, подписчики рассылки образуют наиболее активную и высокоинтеллектуальную группу среди анархов Востока. Вдохновенную речь в бостонском ночном кафе могут услышать полдюжины Сородичей – а хорошо написанная передовая статья Freep'а получит известность не только среди подписчиков, но и среди всех анархов, с которыми у тех есть связь. Таким образом, Freep служит катализатором активности и важным средством общения для тех анархов, которые знакомы с новыми технологиями.

Кроме того, Freep – важная связующая нить между восточным побережьем и тем, что осталось от Свободного Государства Анархов. Заметная фигура зарождающегося среди западных анархов движения сопротивления, некто Маллок, постоянно пишет для Freep новостные заметки и авторские статьи, а его познания в компьютерной технике и дерзость обеспечили ему

уважение со стороны продвинутых анархов, подписанных на рассылку.

Анархи в лицах: Freep

Теодор Баннинг
11-е поколение, Дитя Уинстона Палмера
Клан: *Вентру*
Натура: *Архитектор*
Маска: *Мечтатель*
Дата Становления: *1996 год*
Видимый возраст: *около 35*

Глядя на Теодора Баннинга, невозможно представить, что он сделал успешную карьеру в компьютерном бизнесе. Высокий, хорошо сложенный, с точёными чертами лица, он кажется человеком, которому было бы комфортнее на футбольном поле, чем за компьютерным терминалом. На самом деле причина всему – нетрадиционный подход Теодора к разработке программного обеспечения, который принёс ему успех и породил настоящую бурю, в результате которой многие Интернет-бизнесмены обанкротились. В то время как многие предприниматели продвигали продукты, привлекательные для инвесторов, но не слишком полезные для реального мира, Теодор предлагал бизнес, решавший настоящие проблемы. В то время как многие разработчики создавали системы, на бумаге выглядевшие как бронированные танки, но на практике трудно реализуемые, Теодору удавалось соблюсти баланс и произвести софт, который одновременно хорошо работал и не требовал многочасовых бесед со службой техподдержки. Теодор знал, что лучший выбор с точки зрения разработчиков далеко не всегда тождествен гарантированному успеху в мире бизнеса. Он тщательно работал над тем, чтобы его компания предлагала быстрые решения, которые впоследствии, при некотором усилии, можно было превратить в устойчивые, рассчитанные на долгосрочное использование системы.

Теодор привнёс ту же самую смесь инновационных подходов и практического мышления в нынешние ночи. Он считает, что современная структура Камарильи полезна в плане обеспечения безопасности Сородичей, но чувствует, что Сородичи могут стремиться к чему-то более совершенному. Идеалист, искренне верящий в способность Интернета изменить общество, он рассматривает идеалы анархов как отличную отправную точку для развития общества равных, где положение конкретного вампира будут определять лишь его талант, напористость и приспособляемость. Теодор считает Freep важным инструментом, позволяющим молодым вампирам обмениваться информацией и координировать политические усилия. Он знает, что многие старейшины относятся к новым технологиям с подозрением, если не с пренебрежением, и надеется использовать это преимущество, чтобы медленно, но верно обеспечить общественные изменения не только в своём городе, но и на всей планете.

Маллок
11-е поколение, Дитя Эстебана Васкеса
Клан: *Носферату-антитрибу*
Натура: *Плут*
Маска: *Конформист*
Дата Становления: *1998 год*
Видимый возраст: *возможно, около 30*

Тот, кто сейчас известен как Маллок, некогда был многообещающим аспирантом, работавшим над диссертацией по информатике в Калифорнийском технологическом институте. Всегда ощущавший себя своего рода отщепенцем Маллок предпочитал свободу и независимость научной работы законам мира корпораций. Однако вскоре он осознал, что в исследовательской деятельности не было того внутреннего напряжения, которое поддерживало бы его интерес к ней. К тому же ему надоело существовать только за счёт скудной стипендии, которую ему обеспечивал грант, поэтому он начал использовать свои навыки для взлома чужих компьютеров и извлекать из своих незаконных действий прибыль, когда было возможно. В конце концов он стал пренебрегать осторожностью и в итоге был обвинён в должностном преступлении, когда украл электронные копии материалов вступительного магистерского экзамена по экономике и продал их группе студентов за несколько сотен долларов. Исключённый из института, лишённый финансовой поддержки и шансов поступить куда-либо ещё, Маллок захватил с собой ноутбук, несколько учебников по программированию и отправился в Тихуану, чтобы провести несколько дней, напиваясь вдрызг, обкуриваясь наркотой и шляясь по проституткам, а уж потом решить, что делать дальше. Именно там он столкнулся с Шабашем – или наоборот. Давно мечтавший привлечь в секту одарённого программиста дуктус стаи по имени Эстебан Васкес дал Маллоку Становление.

Сейчас Маллок напрямую подчиняется Кикатризу, епископу Тихуаны. Надеясь расшатать Камарилью изнутри, Кикатриз поручил ему отправиться в Сиэтл и просочиться в круги тамошних анархов. Теперь Маллок следит за действиями анархов и регулярно докладывает о них Кикатризу. Навыки компьютерщика быстро обеспечили Маллоку тёплый приём в местном движении, где он считается специалистом по разведке и связи – позиция, которая весьма по душе Кикатризу.

Ко всему прочему, Маллок начал работать с рассылкой Freep. Без ведома епископа он связался через эту сеть с немногими радикальными анархами, оставшимися на восточном побережье. Маллок обычно общается с ними вне Freep'а, представляясь видным анархом, который будто бы нашёл доказательства того, что Камарилья планирует объединиться с Катаянами и окончательно уничтожить Свободное Государство. Большинство Сородичей, с которыми он выходил на связь, заблокировали его, посчитав несущим бред психопатом, но в двух случаях Маллоку удалось спровоцировать таким образом прямые нападения на «изменников»-старейшин. Маллок ещё не знает, как ему лучше провернуть эту операцию, и предпочитает заниматься ей самостоятельно. Кикатриз, насколько ему известно, мало интересуется делами на Востоке, и бесконечно алчный Маллок надеется, что успех этого дела обеспечит ему значительное положение в рядах Меча Каина.

Клуб Свободы

Эта небольшая группа, базирующаяся в Бостоне, наглядно воплощает тот печальный modus operandi, которого в основном придерживаются анархи восточных штатов. Выросший из незначительного объединения вампиров, связанных с богатыми академическими кругами Бостона, Клуб Свободы служит в первую очередь местом общения, и лишь во вторую – рупором северо-восточных анархов. Собрания клуба проводятся раз в месяц в убежище его нынешней главы, неонатки Андри Паркер из клана Тореадор. Паркер выполняет одновременно функции хозяйки салона и политической посредницы. Хотя её политические и общественные интересы связаны с анархизмом, она стала вполне успешной персоной в сообществе Сородичей Бостона. Её тяга к мятежничеству рассматривается окружающими просто как ещё одна грань её очарования; Андри способна превратить любое социальное взаимодействие в восхитительную проповедь или напряжённую перепалку. Поэтому пригласить Клуб Свободы на какое-нибудь мероприятие, – или, ещё лучше, не приглашать, но обставить всё так, чтобы его члены сами захотели туда вломиться, – лучший способ оживить любую вечеринку.

У Клуба Свободы нет особого политического или общественного значения среди кого бы то ни было, кроме неонатов Северо-Востока. Старейшины считают его приемлемым средством для того, чтобы направить энергию молодых Сородичей на соревнование друг с другом и удержать их от прямого выражения недовольства существующим порядком. В Клубе все самые худшие особенности типичного студенческого кружка сочетаются с самодовольным снобизмом, присущим передовой статье какой-нибудь университетской газетки. Членство в нём предполагает скорее постоянные игры в конфронтацию с обществом, чем реальную работу над достижением перемен в экономике и политике Сородичей. Философия Клуба Свободы столь же легковесна, как и его устройство, и политические теории здесь входят в моду и выходят из неё так же часто, как новые марки обуви или популярные музыкальные группы.

Многие из храбрейших и наиболее полезных анархов, действующих сейчас в Свободном Государстве, когда-то терпели насмешки и поношения от членов Клуба Свободы, прежде чем перебрались на Запад. За пределами Северо-Востока Клуб считается просто сборищем зануд, позёров и выскочек. Тем не менее, он оказывает незначительное влияние на уличную культуру Бостона – преимущественно на музыку и клубную жизнь.

Анархи в лицах: Клуб Свободы

Андри Паркер

11-е поколение, Дитя Линдси Ример
Клан: *Тореадор*
Натура: *Авантюристка*
Маска: *Директор*
Дата Становления: *1994 год*
Видимый возраст: *чуть за 25*

Андри происходит из уважаемой семьи, она закончила престижную академию Филлипса в Эндовере, а затем получила степень бакалавра искусств в области английского языка и словесности в британском Гарварде. Такое блестящее образование – в большей степени заслуга её богатых родителей, а не следствие её собственных талантов; её последующая карьера писателя-фрилансера в основном поддерживалась за счёт солидного трастового фонда, откуда она получала большую часть доходов. Несмотря на то, что Андри зависела от богатства своей семьи, она вела себя довольно самостоятельно. Какой-то частью души она хотела пробиваться в мире сама, но ещё больше она привыкла пользоваться связями и деньгами родителей. Таким образом, она превратилась в салонную радикалку, способную слоняться по трущобам с представителями низших классов и листать Маркса, но не желающую совершить ничего по-настоящему страшного, что оторвало бы её от привычных семейных благ.

Андри владеет одним полезным навыком: она умеет быстро приспосабливаться к местному социальному климату и находить себе приемлемое место в любом обществе. Несмотря на то, что ей не хватает таланта для того, чтобы сочинить что-нибудь, публикацию чего не потребуется оплачивать её родителям, она искусна в словесных уколах, общественной борьбе и умеет выгодно использовать свою привлекательность. Старейшины города считают её чем-то вроде талисмана, и, несмотря на её периодические вспышки темперамента, рассматривают её как приятное развлечение, слегка оживляющее унылое общество Сородичей.

Эйб Стюарт

10-е поколение, Дитя Пага Джексона
Клан: *Бруха*
Натура: *Мечтатель*
Маска: *Ребёнок*
Дата Становления: *1999 год*
Видимый возраст: *20 с небольшим*

Подписчик Freep'а Эйб Стюарт – один из тех бескомпромиссных революционеров, которые общаются с Андри Паркер и «Клубом Свободы» скорее из-за того, что у них нет другого выбора, чем из искреннего желания. Он продолжает принимать участие в вечных перепалках позёрствующих членов клуба только потому, что ему больше не к кому обратиться в нынешние ночи. Его сир в конце 1999 года перебрался на Запад, надеясь помочь Свободному Государству в его борьбе, но Эйб, который при жизни всегда был робким и застенчивым мальчиком, предпочёл остаться в Бостоне и применять свои познания в технике и компьютерах на пользу движения анархов издали.

Глубоко разочарованный в «Клубе Свободы» идеалист Эйб лелеет надежду свергнуть Андри и прочих любимчиков судьбы, которые нынче управляют анархами Бостона, и принести в ночь истинно активный политический голос. Ему кажется унизительным, что город с такой богатой историей левацких движений и столь развитым сообществом интеллектуалов погряз в традиционализме. Он презирает политическое теоретизирование и дебаты более сдержанно мыслящих анархов, считая последних не более чем комнатными собачонками местной элиты.

Недавно Эйб познакомился через Интернет с Маллоком, тайным агентом Шабаша. Революционный дух Эйба способствовал тому, что он поверил истории Маллока о том, что среди анархов восточного побережья существует скрытый заговор. Теперь Эйб вынашивает планы устранения Андри, которую Маллок описал ему как шпионку Камарильи, посланную к анархам для установления контроля над ними, и организации настоящей революции на восточном побережье. К несчастью, его идеализм и экстремизм образуют очень нехорошую смесь. Он жаждет зажечь огонь, но не представляет себе последствий, которые неизменно следуют за любым открытым восстанием. Если Эйб решится выступить против Андри, он либо встретит свой конец в схватке с каким-нибудь разгневанным старейшиной, либо вынудит сложившееся в Бостоне общество Сородичей нанести анархам мощный удар.

Американский Средний Запад

Поскольку американская массовая культура часто сильно приукрашивает само существование штатов Среднего Запада, анархи нередко видят в них лишь неприятную преграду, пролегающую между безмятежным, застывшим Востоком и динамичным, возбуждающим Западом. Многие Князья, правящие городами Среднего Запада, активно подталкивают проезжих анархов к тому, чтобы те покинули их владения со всей возможной поспешностью. Анархи, остающиеся в их городах на более-менее значительное время, могут привлечь других своих собратьев – ведь они либо будут помогать новоприбывшим двинуться дальше, либо предоставят им относительно безопасный перевалочный пункт по пути на Запад. Неоднократно случалось, что такие остановки в пути превращались в очаги заговоров и интриг. Князья на своём горьком опыте убедились, что лучше заставлять анархов уезжать как можно скорее. Анархи чем-то похожи на живучие сорняки, – если они однажды пустили корни в городе, выкорчевать их оттуда будет крайне сложно.

Другой фактор, который работает против анархов на Среднем Западе – то, что когда-то многие из нынешних высоких чинов Камарильи сами были странствующими анархами. Как их современные аналоги, они также бежали из установившихся центров вампирской культуры в поисках лучшей Не-жизни. Но, в отличие от большинства анархов сегодняшних ночей, эти Сородичи-первопроходцы сражались с Люпинами, боролись со стихией и соревновались между собой, чтобы построить всё то, что они имеют сейчас. Князья, которые добились власти самостоятельно, в высшей степени рьяно отстаивают свои владения, особенно когда сталкиваются с неонатами, обладающими той же амбициозностью и той же дерзостью, что и они сами когда-то. Вместо того чтобы рассматривать путешествующих анархов как товарищей или собратьев, они считают их паразитическими отродьями, которые только того и ждут, как бы ворваться в чужие домены и потребовать себе плоды

труда своих старейшин. Старейшины Среднего Запада по-прежнему с иронией смотрят на ситуацию, но это не мешает им относиться к странствующим анархам именно так, а не иначе.

История

Движение анархов, представленное на Среднем Западе, отражает очень широкое разнообразие политических и общественных воззрений. Многие ячейки здешних анархов некогда двинулись в путь с Востока, но теряли свой пыл по мере того, как с каждой милей дороги на Запад рискованность и опасность путешествия становились всё более очевидными. По пути такие анархи старались отыскать город, в котором старейшины не были столь деспотичными, как в других местах, а возможности – хотя бы настолько широкими, чтобы перевешивать неопределённость дальнейшего продвижения на Запад. Сбившись с дороги, они довольно успешно интегрировались в местные структуры Камарильи – по крайней мере, на время. Некоторые находили места, где они могли поселиться на постоянной основе, поскольку здесь ещё просто не было тех проблем и ограничений, с которыми они столкнулись на Востоке. Другие в конце концов преисполнялись разочарования в выбранном городе и вновь пускались в странствия, чтобы избежать гнева Князя и других признанных Сородичей Камарильи.

Эти анархи, – как временные поселенцы, так и постоянные обитатели доменов, – редко представляли собой ощутимую угрозу сложившейся системе. Впрочем, в ряде случаев им удавалось вынудить Князя приблизить к себе более симпатичного им старейшину, а порой – даже сформировать мощную коалицию, которая могла диктовать свои условия не только Князю, но и всем уважаемым Сородичам города. Такие оплоты анархов привлекали ещё больше их собратьев по движению, и получался порочный круг; поэтому старейшины Среднего Запада стали пытаться подавить зарождающиеся сообщества анархов до того, как те смогли бы стать самостоятельными политическими и общественными силами.

Несмотря на общую неприязнь и страх старейшин перед оседлыми анархами, в штатах Среднего Запада нашли приют многие старые участники движения – больше их только в Свободном Государстве. Многие из Сородичей, занимающих важные посты в иерархии Камарильи, но уступающих по влиятельности доминирующей клике, часто являются теми самыми анархами, которые когда-то двинулись на Запад в поисках лучшего будущего. Обнаружив, что Фронтьер – место опасное и непредсказуемое, многие из них предпочли поселиться там, где у вампиров уже были убежища. Эти Сородичи сделали вывод, что численное превосходство и союз с другими партиями позволят успешно противостоять опасностям Фронтьера и угрозе нападения Шабаша, постоянно нависавшей над всеми вампирами колониальной Америки. Иногда такие импровизированные альянсы оказывались полезны для всех вовлечённых сторон. Уже укрепившиеся в этих местах вампиры обнаруживали, что обзавелись энергичными союзниками, готовыми поучаствовать в освоении Фронтьера и сделать его пригодным для существования всех партий местом. Сородичи постарше часто становились Князьями или принимали аналогичные должности, тогда как те, кто прибывал позднее, заполняли остальные уровни иерархии – их положение нередко зависело от того, когда именно они приехали на Фронтьер. Конечно, учитывая, насколько Сородичи беспокойны и склонны к соперничеству между собой, такие ловко спланированные соглашения не всегда реализовывались на практике. Напротив, обычно Сородичи вступали в противостояние, жаждя урвать себе кусок домена. В конечном счёте одна из сторон побеждала, вынуждая вторую либо принять политику нового режима, либо продолжить борьбу с Князем. Эти проигравшие в первых битвах на Среднем Западе – и есть нынешние старейшины анархов, убелённые сединами ветераны войны за перераспределение власти, которые со временем, благодаря смекалке и

терпению, добились удобного положения. Конечно, словосочетание «старейшина-анарх» кажется бессмысленным. В конце концов, какой старейшина пожелает разрушить ту систему, которая обеспечивает ему безопасность и процветание? Часто эти вампиры, так и не ставшие самыми могущественными в регионе, по-прежнему надеются свергнуть местного Князя и построить то справедливое и честное общество Сородичей, о котором они мечтали ещё пару столетий назад.

Многие из таких конфликтов развивались схожим образом – от очевидного противостояния до тлеющей напряжённости между Князем и мятежным анархом. Если борьба между признанным старейшиной и новоприбывшим не завершалась чьей-то убедительной победой, обе стороны продолжали долгую, затяжную войну. Первым делом каждый из противников обычно давал Становление лояльным ему местным жителям или привлекал к сотрудничеству приезжих Сородичей, формируя свою свиту, готовую идти за него в бой. На этом этапе противостояние часто сводилось к обычным междоусобным стычкам сторонников Камарильи. Впрочем, в изолированных местечках или в тех редких случаях, когда обе стороны прибегали исключительно к Становлениям, это приводило к продолжительным и глубоко укоренявшимся распрям. Поскольку новообращённые Сородичи ещё почти ничего не знали, их закармливали пропагандой настолько, что они делались неистовыми защитниками собственных сиров. Эти неонаты знали об окружающем мире только то, что их сиры и союзники – хорошие парни, а конкурирующая банда безнадёжно погрязла в пороке. По мере развития конфликта этот вымысел приобретал статус исторически подтверждённого факта и передавался следующим поколениям Сородичей. Иногда после Окончательной Смерти кого-то из зачинщиков свары его многочисленные потомки продолжали свой крестовый поход от его имени. Даже в нынешние ночи такие распри продолжаются в обособленных городках и сравнительно мало освоенных регионах Соединённых Штатов. Хотя большинство соперников давно вышли на контакт с Камарильей и вступили в неё, некоторые всё ещё сражаются с ней – в силу привычки, по инерции. Стычки с Шабашем и разбушевавшимися Люпинами сделали этих Сородичей крайне подозрительными по отношению к чужакам, что делает их опасными для всех – и для Камарильи, и для Шабаша, и для независимых.

Многие раздоры продолжаются даже после разоблачения их истинных причин. После десятилетий самостоятельной борьбы и выживания участвующие в них вампиры не желают подвергаться влиянию извне и не особенно заботятся о том, чтобы подчиняться приказам какого-то выскочки-Князя. Хотя эти независимые «семьи» Сородичей редко называют себя анархами, они заботятся о собственной выгоде, проявляют понятную неприязнь к приезжим и часто состоят из закалённых, опытных бойцов. Они, как правило, не способны сформировать коалицию и свергнуть местного Князя, однако служат непреодолимой преградой, препятствующей как Камарилье, так и Шабашу установить абсолютный контроль над регионом. Они анархи в том смысле, что не хотят вступать в существующие социальные структуры.

Наконец, некоторые группы анархов возникают из-за враждебной или слишком суровой политики местных Князей по отношению к неонатам. Как и в любой другой точке планеты, молодые вампиры того или иного города могут решить, что чаша их терпения уже переполнена и что единственный выход для них – революция. Часто такие анархи лишь немного активнее и радикальнее своих собратьев с восточного побережья. Неонатам Среднего Запада куда проще добраться до Свободного Государства, но и здешние старейшины склонны относиться к анархам намного более неприязненно, чем на Востоке. Выступления анархов на Среднем Западе часто представляют собой сугубо личные действия – они сражаются не против правил и диктатуры Камарильи, а непосредственно

против Князя, заслужившего их ненависть и недоверие. Вампиры, жаждущие свободы, охотно мигрируют на запад, чтобы основать убежища там, где им больше понравится. Те же, кто хочет лишить власти и влияния отдельно взятого Князя, скорее соберутся вместе и попытаются доставить ему как можно больше проблем. На Среднем Западе борьба часто ведётся из-за личных обид, и в результате сравнительно немногие анархи переезжают сюда.

Современная ситуация

Устойчивый приток анархов с Востока всегда был занозой в боку здешних Князей, однако недавнее вторжение Катаянов в Сан-Франциско застало их врасплох. Тогда как часть анархов отправилась в Сиэтл, чтобы подготовиться к контратаке, менее преданные идеалам движения Сородичи двинулись обратно на восток, в более безопасные центральные штаты. Многие Князья от Лас-Вегаса до Питтсбурга столкнулись с внезапным наплывом беглых анархов, – некоторые из них просто ненадолго задерживаются в этих городах, тогда как другие ищут здесь место, где можно основать собственные убежища. Князья, часто являющиеся реакционерами и ксенофобами (особенно в небольших городках, не способных справиться с прибытием сразу двух или трёх новых Сородичей), встретили приезжих традиционными угрозами и запугиванием. Однако, в отличие от типичных анархов-неонатов, эти новоприбывшие – закалённые в боях ветераны из Свободного Государства, способные (и желающие) ответить на угрозы тщательно спланированным насилием. Открытое восстание пока ещё не разгорелось, однако в некоторых городах приезжие анархи уже отреагировали на агрессивный приём со стороны местных властей, осторожно накапливая силы, набирая пополнение и подготавливая почву для следующего мятежа. Эти зарождающиеся банды анархов часто просто переносят на менее либеральный Средний Запад ту же тактику, то же оружие и стиль борьбы, к которому привыкли в Лос-Анджелесе или Сан-Франциско. Нередко такие Сородичи заводят себе множество смертных слуг среди местных жителей, жаждущих узнать всё о жизни в «настоящем большом городе». Наркоторговля, незаконный оборот оружия и прочие делишки, которые раньше считались обычными лишь для мегаполисов обоих побережий, теперь распространились и там, где бандитизм никогда не был особой проблемой.

Эти новые банды анархов, предположительно свободные от некогда устойчивого влияния Джереми Макнейла, в нынешние ночи часто ведут себя необузданно, берут то, что хотят, и не слишком заботятся о столь обременительных вещах, как соблюдение Традиций. Кое-где таких анархов принимают за вторгающихся в город шабашитов, что лишь обостряет напряжение между правителями Камарильи и мигрантами с западного побережья. Многие анархи-неонаты не знали другой Не-жизни, кроме той, что была у них в Свободном Государстве. Им Камарилья кажется дряхлым динозавром, которого можно сокрушить при помощи оружия, а не путём переговоров или сделок. К тому же многие из этих вампиров провели смертную жизнь в таких городах, как Сан-Франциско, Сан-Хосе или Лос-Анджелес, вследствие чего относятся к людям, Сородичам и культуре Среднего Запада с высокомерным презрением. Они считают этот регион страной торговых центров и сборных домиков, которую будет легко завоевать, потому что она сама вскоре склонится перед их неоспоримым превосходством. Если такой мегаполис, как Лос-Анджелес, пал под натиском анархов, какие проблемы могут возникнуть при взятии захудалого городишки где-нибудь в Канзасе или Вайоминге?..

Организации

Победы и поражения анархов Среднего Запада, как правило, связаны с той группой, к которой они решили примкнуть. На Западе статус анарха во многом определяется его принадлежностью к той или иной банде, на Востоке – его контактами с тем или иным кругом общества; но

только на Среднем Западе общественные связи Сородича определяют, выживет он или примет Окончательную Смерть. Города этой области достаточно велики, но их население не столь многочисленно, чтобы прокормить сразу многих Сородичей. Таким образом, без помощи союзников здесь мало кто способен предъявить права на домен или охотничьи угодья.

Клан Никерсона

Эта группа тесно связанных между собой Сородичей, основанная 150 лет назад, верит, что все её участники – потомки одного сира, странствующего анарха из Атланты по имени Харрис Никерсон, переехавшего в Канзас примерно за десять лет до начала Гражданской войны, когда конфликты между северными и южными поселенцами достигли точки кипения. Никерсон использовал бушевавшее тогда насилие в качестве прикрытия, чтобы атаковать тех немногих Сородичей, которые в то время обитали на территории штата. Будучи относительно молодым вампиром, он дал Становление наиболее вульгарным, грубым и драчливым типам, которых только смог найти, создав свой «клан» и убедив их, что сам Бог велел им очистить Канзас от прочих Сородичей. План Никерсона выполнялся без осложнений, пока он и его последователи не столкнулись с Амброзом Клифтоном – другим анархом-неонатом, считавшим, что хороший вампир Камарильи – мёртвый вампир Камарильи. Несмотря на схожесть взглядов, два анарха вскоре крупно поспорили насчёт того, кто из них первым занял эти охотничьи угодья, и начали довольно тихую, но от этого не менее упорную войну друг против друга. Никерсон основал убежище в Топике, тогда как Клифтон объявил своим доменом Лоуренс. Оба они отвергают Камарилью, но соблюдают Маскарад – скорее ради собственной безопасности, чем по доброй воле; оба не жалуют приезжих, и визитёры должны либо как можно скорее покинуть их владения, либо присоединиться к одной из враждующих сторон. Впрочем, их ярость не остановила Камарилью, которая сейчас намерена прибрать Канзас к рукам…

Магистраль Анархов

Прозванная некоторыми анархами «Поездом Свободы», эта сеть вампиров Камарильи, симпатизирующих движению, помогает перевозить Сородичей с восточного побережья на западное и обратно. Сотрудники Магистрали предоставляют путешествующим анархам безопасное дорожное убежище, часто нанимая смертных и Не-мёртвых агентов, которые заботятся об их транспортировке и разведывают дорогу.

По крайней мере, это то, чем должна быть Магистраль. На самом деле в организации полным-полно шпионов Камарильи, выслеживающих и ставящих на учёт анархов, путешествующих по континенту. До сих пор Камарилья действовала осторожно и не возбуждала подозрений. Большинство анархов спокойно и безопасно путешествуют по Магистрали, однако их маршруты тщательно фиксируются, а любые подозрительные сборища, – особенно большие группы, направляющиеся в те города, где ожидаются проблемы с анархами, – задерживаются и перехватываются. Магистраль – отнюдь не в полной мере инструмент Камарильи, но достаточно многие шпионы занимают в ней ключевые позиции, вследствие чего железная дорога служит анархам лишь номинально. Вся эта ситуация демонстрирует величайшую слабость анархов: в отсутствие центральной власти любая масштабная операция организуется добровольцами-энтузиастами, и потенциальному агенту противника нужно всего лишь приступить к работе и демонстрировать внешнюю солидарность с движением, чтобы занять в нём важное место.

Западное побережье

Одновременно оплот и светоч надежды для движения анархов, западное побережье теперь стало ареной ожесточённого противостояния между захватчиками-Катаянами и уцелевшими в ходе их втор-

жения анархами. Таинственные завоеватели из Азии не только уничтожили и деморализовали многих анархов в ходе своих нападений – они ещё и предложили их баронам и лидерам командные должности в своём Новом Будущем Мандаринате, тем самым подорвав сложившуюся политическую структуру движения и обеспечив себе огромное преимущество над противником. К тому же измена Тары, «улизнувшей» под крыло Камарильи и получившей титул Князя Сан-Диего, предвещает зарождение ещё более тревожной для Свободного Государства тенденции. Многие анархи, столкнувшись с атаками Катаянов и увидев, что их соперники получили ответственные звания среди врагов, открыто обратились за поддержкой к Камарилье. Неорганизованность анархов и распад Свободного Государства на множество крошечных баронств уничтожили их инфраструктуру и положили конец общественным договорам. Внутренние распри и борьба внутри движения привели к тому, что анархи вот-вот падут под ударами противника, который оказался достаточно умён, чтобы сыграть на их недостатках.

История

Калифорния издавна была средоточием движения анархов в Северной Америке. В Лос-Анджелесе произошло первое успешное восстание американских анархов, и город стал для других участников движения примером, дарующим надежду и вдохновение. На протяжении пятидесяти с лишним лет Лос-Анджелес служил путеводной звездой, к которой стремились молодые бунтари со всего континента. Но сейчас Эл-Эй – спорный домен, и от исхода этого спора зависит, наступит ли движению анархов в Северной Америке окончательный конец или же оно возродится как новая сила, с которой нужно будет считаться ничуть не в меньшей степени, нежели с Камарильей и Шабашем.

Современная ситуация

Домен Сан-Франциско сейчас цепко удерживается Катаянами, а Лос-Анджелес балансирует на грани того, чтобы стать вторым плацдармом загадочных азиатских вампиров в Северной Америке. Ночи Лос-Анджелеса наполнены постоянными вялотекущими стычками между Каинитами и Квай-Джин. Насилия и уличных перестрелок стало намного больше с тех пор, как явились захватчики, но до сих пор всплеск преступности ошибочно (и всё более натянуто) приписывается конфликтам между разными преступными группировками.

Вторжение Катаянов оказалось разрушительным для лос-анджелесских анархов, но ещё худшими ударами стали гибель (хоть официально и не подтверждённая) их лидера во всём, кроме имени – Джереми Макнейла, а также переход некоторых видных анархов на сторону врага. Макнейл, в соответствии со своими идеалами, отказался принимать какой бы то ни было формальный титул, однако после его предполагаемой смерти в структуре власти Лос-Анджелеса образовался огромный провал. Хотя дарвинистские взгляды Макнейла на выживание удержали его от активного участия в делах Сородичей города, его мнение было важным и ценным для анархов. Желания Макнейла часто становились реальностью не потому, что он располагал какой-то официальной властью, а потому, что анархи его глубоко и искренне уважали. Только теперь анархи Лос-Анджелеса по-настоящему осознали, насколько важной персоной он был. Хуже всего то, что пустота, образовавшаяся после исчезновения Макнейла, стала лакомым куском для политически ангажированных анархов. Неорганизованность всегда была критической слабостью движения; Макнейлу удавалось скрывать это, поскольку его выдающийся ум и обаяние помогали держать в узде наиболее агрессивных и самонадеянных анархов. Когда Макнейла не стало, многие старые раздоры и обиды разгорелись с новой силой, превратившись в открытые войны, – даже перед лицом нашествия Катаянов.

Как будто движению мало было гибели Джереми Макнейла, отдельные ключевые фигуры среди анархов, включая поль-

зующегося немалым почётом Сальвадора Гарсию и обладающего обширными связями Вентру Луи Фортье, переметнулись к Катаянам. Большинство анархов считают такое поведение наихудшим из возможных предательств, и многие из них вынашивают планы мести «изменникам» вместо того, чтобы сосредоточиться на выдворении Катаянов из города. Ещё более важно то, что и Гарсия, и Фортье были, по сути, наследниками Макнейла в роли главных анархов Лос-Анджелеса. Когда оба они – самые обеспеченные и владеющие наилучшими связями анархи города! – приняли предложенные им посты в Новом Будущем Мандаринате, пустующее пространство в структуре власти Лос-Анджелеса лишь увеличилось. В частности, после потери Фортье, наделённого отличным экономическим чутьём, анархи Лос-Анджелеса столкнулись с существенным ухудшением своего финансового положения.

Когда Лос-Анджелес распался на несколько баронств, каждое из которых управлялось влиятельным анархом или бандой, старая структура власти рухнула к ногам Катаянов. Многие прежние банды были уничтожены в боях или же покинули Свободное Государство в поисках новых владений. Оставленное ими место привлекло множество неопытных анархов – неонатов, видящих в Лос-Анджелесе примерно то же средоточие возможностей, которым многие вампиры Камарильи некогда считали отвоёванный у Шабаша Нью-Йорк. В Лос-Анджелесе сейчас опасно и нестабильно, но амбициозный и в меру жёсткий неонат может добиться здесь большего влияния и власти, чем доступно в городах Камарильи или Шабаша. Немало новичков явилось сюда, чтобы застолбить собственные баронства. Многие из них сталкиваются с противостоянием тех Сородичей, которые уже держат домены в Лос-Анджелесе, тогда как другие существуют сравнительно безопасно, поскольку внимание и ресурсы прочих анархов отвлечены на конфликт с Катаянами.

Организации

Дом движения анархов, западное побережье изобилует их ополчениями, бандами и социальными группами. Немногие из этих группировок распространяют своё непосредственное влияние за пределы собственных территорий, однако их слова и рассказы об их действиях часто передаются из уст в уста от одного побережья к другому.

Ополчение Свободного Государства Анархов

Ополчение, основанное вскоре после того, как Сальвадор Гарсия и прочие видные персоны объединились с захватчиками-Катаянами, называет среди своих главных задач не только выдворение азиатских вампиров со своей территории, но и остановку роста влияния Камарильи в Калифорнии. После того, как Джереми Макнейл и Крисп Эттакс, двое уважаемых и влиятельных анархов, пропали без вести или были убиты в ходе мирных переговоров с Катаянами, разношёрстное ополчение отчаянно нуждается в опытных лидерах. Большинство анархов, имевших домены в Калифорнии, согласились на предложения Квай-Джин о совместном правлении, вернулись под защиту Камарильи или встретили Окончательную Смерть. Поэтому неформальное ополчение часто плохо управляется и организовывается – однако оно предоставляет целеустремлённым и одарённым неонатам возможность быстро приобрести уважение и влияние.

В настоящее время ополчение базируется в Лос-Анджелесе. Его бойцы условно организованы в стаи численностью до шести Сородичей. Эти отряды, как правило, образуются из анархов, симпатизирующих друг другу, или участников банд, чьи территории были отобраны Катаянами. К сожалению, это не всегда означает, что такие боевые соединения эффективны; стаи часто возглавляются самым харизматичным из бойцов или вовсе принимают решения на основе общего голосования. Хаотическая натура анархов и их недоверие ко

всякой верховной власти мешают им сформировать полноценную военную структуру.

Недостаточно продуманную тактику ополченцы уравновешивают энтузиазмом, отвагой и преданностью. Боевой дух Катаянов Лос-Анджелеса, кажется, падает и улетучивается, и некоторые разведчики анархов докладывают, что рядовые солдаты противника – такие же молодые вампиры, вынужденные подчиняться правилам, установленным своенравными и часто безразличными к их судьбе старейшинами. В ополчении ходили кое-какие разговоры о том, как бы тайком переманить часть Катаянов на сторону движения. Так же, как сами Катаяны вынудили анархов сражаться друг с другом, предложив их основным лидерам посты в своей иерархии, некоторые ополченцы чувствуют, что представители низших классов общества Квай-Джин могут купиться на обещания свободы и равенства среди анархов. Пока что ополчение не претворяло этот план в жизнь, однако если анархам удастся привлечь часть Катаянов на свою сторону, это может стать отличной стратегией для того, чтобы подорвать власть захватчиков в Лос-Анджелесе и выбить из города предателей-анархов, объединившихся с ними.

К сожалению, лишь немногие ополченцы поддерживают такую инициативу. Группа погрязла во внутренних разборках и зависти. Многие бойцы видят в ополчении всего лишь способ нанести удар изменникам-анархам, примкнувшим к Катаянам или Камарилье. Другие таким образом хотят свести старые счёты или расширить пределы своих баронств, пользуясь потерями, которые понесли потрёпанные Катаянами банды, и собственным престижем в ополчении, чтобы прибрать к рукам территории соперников.

Сиэтлский Комитет

В то время как ополчение Свободного Государства пытается применять насильственные методы, чтобы очистить свои земли от наводнивших их чужаков, Сиэтлский Комитет состоит в основном из политически подкованных анархов. Основная цель комитета – обеспечение поддержки движения анархов среди всех, до кого можно достучаться. На данный момент Кикатриз, епископ Шабаша в Тихуане, согласился снабжать анархов оружием и оказывать им посильную финансовую помощь. Комитет пока не отыскал других спонсоров: Князь Ванкувера сообщил, что не может послать подмогу из-за проблем с Люпинами, а Тара, Князь Сан-Диего, заявила, что поддержит анархов только в том случае, если те сначала помогут ей выбить Катаянов из её собственного города.

Столкнувшись с повсеместным равнодушием, Сиэтлский Комитет сосредоточился на объединении и активизации разрозненных групп анархов в ту силу, которая смогла бы искоренить Катаянов на западном побережье. Агенты комитета распространились по всем Штатам, беседуя с анархами везде, где их удаётся найти, и призывая их с оружием в руках устремиться на запад, на помощь погружённому в отчаяние Свободному Государству. Пока что вербовщики добились относительного успеха. Многие Сородичи Камарильи считают их подстрекателями, пытающимися спровоцировать мятежи анархов по всей стране; другие – удачным способом сослать проблемных отшельников и неонатов в Свободное Государство. Что касается самих анархов, среди которых ведут пропаганду вербовщики, то многие из них уже начали путешествие на Запад в надежде изменить ситуацию, а те, что остались на Востоке, больше увлечены политическими играми с Князьями или предпочитают не отказываться от той свободы и комфорта, которых им удалось добиться. Впрочем, совершенно неудачной работу Сиэтлского Комитета назвать нельзя, поскольку его рекрутёры всё же добились некоторой финансовой и материальной поддержки.

Раскованные

Война с Катаянами продолжается, и многие Сородичи Свободного Государства начинают задумываться, за что же на са-

мом деле борется движение анархов. Ещё в незапамятные ночи анархи выступали против вампирских сект – чаще против Камарильи, но порой и против Шабаша. Но почему, спрашивают эти Сородичи, анархи обязательно должны быть *против* чего-то? Вместо этого им следует определить, чем они являются и чего хотят. Вместо того чтобы реагировать на какие-то внешние стимулы, эти анархи пытаются пересмотреть суть движения и разработать для него новый образ мыслей, отличный от позиций Камарильи и Шабаша. Раскованные немногочисленны, но их влияние мало-помалу начинает проявляться. Война с Катаянами заставила многих анархов задаться вопросом, ради чего они вообще сражаются. Существовавший в Лос-Анджелесе несколько десятилетий порядок с его баронствами и бандами, по сути, мало отличался от принятого в Камарилье. В конце концов, не всё ли равно, кто оказывается местным боссом – старейшина-Князь или какой-нибудь неонат с большой пушкой и отрядом верных Детей и гулей?.. Вторжение Катаянов поколебало самые основы существования анархов западного побережья, вынудив выживших пересмотреть своё отношение к Не-жизни. Свержение старого порядка в Лос-Анджелесе и создание Свободного Государства не были спланированными шагами, скорее результатами самоуверенности местной Камарильи и скопления в городе значительного количества независимых, неуправляемых Сородичей, решивших, что с них хватит притеснений. Но борьба с теми, кто пытается уничтожить Свободное Государство, требует и планирования, и времени – а это означает, что анархи всех направлений могут как следует обдумать свои действия, прежде чем предпринять их. Кое-кто из анархов, поразмыслив над этой дилеммой, пришёл к выводу, что суть движения – в чём-то большем, нежели в противостоянии Камарилье.

Малочисленные Раскованные показали себя одними из наиболее эффективных деятелей, сражающихся за возрождение Свободного Государства. Они вступают в войну с целью освободить западное побережье, а не чтобы основать собственное крохотное баронство, отхватить себе домен или свести старые счёты. Их идеалистическое мировоззрение дало многим молодым анархам повод для борьбы, а в некоторых районах даже возродило надежду в сердцах тех вампиров, которые уже пали духом и были готовы отказаться от противостояния Катаянам. Разовьётся ли эта новая страсть во что-то действительно выдающееся или останется очередной заметкой на полях истории Сородичей, ещё предстоит выяснить.

Мексика

Издавна принадлежащая беспощадным шабашитам Мексика мало что может предложить анархам. Лишь немногие вампиры, не принадлежащие к Шабашу, по собственной воле приезжают сюда – тем не менее, количество анархов здесь на удивление велико. Как правило, шабашиты пытаются сокрушить любого Каинита, не входящего в их секту, уничтожая анархов в недавно захваченных или давно оккупированных городах. Однако в Мексике Шабаш не смог достичь в этом плане полного успеха. Многие анархи продолжают обитать здесь просто потому, что местные стаи шабашитов не желают с ними связываться. До тех пор, пока стае не становится совсем скучно и она не отправляется выслеживать какого-нибудь анарха, благоразумный и скрытный вампир может обеспечить себе приемлемое существование в Мексике. Впрочем, в городах, где присутствие Шабаша особенно велико, – например, в Тихуане и Мехико, – секта безжалостно «зачищает» анархов и других независимых Сородичей. Если шабашиты всерьёз заинтересованы в каком-то регионе, они делают всё возможное, чтобы удержать его, объединяясь против всех не принадлежащих к их секте вампиров, обитающих в данной области.

Большие группы анархов привлекают нежелательное внимание Шабаша, поэтому лучшая стратегия для выживания здесь – изоляционизм. Анархи, обитающие к югу от американской границы, – суровые

одиночки, не нуждающиеся в компании других Сородичей (и даже других анархов). Обычно они приезжают сюда в поисках уединения: те, кто более заинтересован в общем деле, устремляются в Свободное Государство, а не тратят время попусту, рискуя Не-жизнью в Мексике. Некоторые анархи бегут в Мексику, спасаясь от гнева мстительного Князя или желая замести следы. Обеспечить себе защиту со стороны смертных в этой стране довольно легко, поскольку постоянный наркотрафик сделал местных чиновников весьма падкими на взятки. К тому же довольно высокий курс доллара по отношению к песо позволяет даже неонату перебраться в Мексику и обустроить там безопасное убежище. Конечно, присутствие Шабаша делает понятие «безопасности» очень относительным, но для неоната, которому грозит гибель в его родном городе, Мексика – притягательный, а порой даже подходящий выбор (до тех пор, пока неонат ведёт себя тихо или если он становится полным отшельником).

Анархи, устраивающие убежища здесь, держатся обособленно. Относительная свобода устраивает их, пока они не привлекают к себе излишнего внимания.

Канада

Хотя Канада в целом не принадлежит Шабашу, некоторые особенности делают её ещё менее привлекательным местом обитания по сравнению с Мексикой. Большую часть Канады занимают неосвоенные дикие земли, поэтому угроза со стороны Люпинов постоянно нависает над Сородичами Великого Белого Севера. Следовательно, единство и защищённость Камарильи становятся главными условиями выживания каждого отдельного вампира. К тому же население Канады в основном сконцентрировано в нескольких крупных городах поблизости от границы с США, что способствует распространению на них влияния любой секты, которая доминирует в ближайшем американском штате. Такие города, как Ванкувер и Монреаль, уже давно принадлежат, соответственно, Камарилье и Шабашу, так что у анархов нет особых причин отправляться на север.

Впрочем, некоторые анархи видят в Канаде те же возможности, которые предоставлял Фронтьер в XVIII–XIX веках. Большая часть Канады находится вне интересов Сородичей, что позволяет любому вампиру предъявить права на кусок здешних владений в надежде на то, что нынешнее маленькое поселение со временем разрастётся в крупный город. Однако значительная часть канадских неосвоенных земель слишком холодна и негостеприимна, и вероятность того, что туда произойдёт массовая миграция, подразумевающая основание новых городов, невелика. Это, правда, не останавливает анархов-идеалистов, которые отправляются на север в надежде построить там свою утопию из ничего.

Канадские анархи весьма гордятся своим постоянным выживанием и исповедуют философию первопроходцев, согласно которой главной целью считается построение нового будущего в новом домене. Они часто не проявляют особого уважения к своим южным собратьям из больших городов: зачем болтать о революции и строить заговоры против старейшин, если достаточно всего лишь перебраться чуть дальше на север, где полным-полно доменов, не интересующих ни Камарилью, ни Шабаш?

В канадских мегаполисах Не-жизнь анархов отражает те же тенденции, что и в США. Анархи Торонто часто слишком сильно погружены в политику и теоретику, чтобы применить свои идеи на практике; анархи Ванкувера чуть более радикальны и активны. Канада по-прежнему остаётся свидетельницей той борьбы, которую ведут Камарилья и Шабаш в США. Многие амбициозные неонаты отправляются отсюда на юг, преследуя свои цели, и чаще всего уезжают в Свободное Государство. К величайшему удовлетворению канадской Камарильи, большинство самых шумных и искренних анархов устремляются в Штаты

– а после нападения Катаянов, поставившего под угрозу существование Свободного Государства, количество таких переселенцев с севера возросло в разы.

Вместо заключения

М.,

Большое спасибо за твои старания, хотя ты, конечно, не смогла предоставить мне непредвзятой информации. Мне пришлось выкинуть из присланных тобой документов кое-какие устарелые доктрины и мнения, потому что моим людям нужны крепкие факты и помощь, а не теоретические лекции.

Так или иначе, я надеюсь, что однажды ты изменишь своё мнение насчёт нашей борьбы и насчёт себя самой. Ты была по-настоящему полезна движению. Я чувствую, что твой огонь начал постепенно угасать из-за нехватки дров, но он ещё не потух. Откуда я знаю? Что ж, ты по-прежнему очень трезво описываешь (я бы сказал даже, упоминаешь) себя, но я ощутил в твоих словах старый пыл, когда ты рассказывала историю острова и историю его угнетения – для тебя это всегда был символ твоего собственного бесправия. Не забывай, ты не выбирала, кем тебе стать – выбор делали твои разум и душа, поэтому рано или поздно ты вновь услышишь зов. Ещё ничего не закончено. И никогда не закончится.

Если ты когда-нибудь решишь вновь последовать за движением, то встретишь меня в его рядах.

Всегда твой,
Дж.

Глава пятая: Повествование

Легко освободить себя; трудно понять, что делать со своей свободой.
Андре Жид, «Имморалист»

По самой своей природе анархи невероятно разнообразны. Каждый отдельный анарх представляет какую-то часть огромного спектра воззрений, целей и методов, поэтому истории об анархах могут быть очень разными. Это не обязательно революционеры с бомбами, жаждущие свергнуть существующий строй. Их цели, методы, противники определяются тем, что на самом деле анарх делает и какой может стать история о таком персонаже. Анархи не могут существовать в вакууме – они должны бороться против чего-то, будь то авторитарная политика принца, бессмысленное насилие Шабаша над смертными или удушающий застой Камарильи. Анарх, у которого нет врагов – уже не анарх, а ещё один элемент сложившейся системы. Какой толк от лозунгов и дерзновенных планов, если борьба уже завершена? Борьба анарха во многом определяет его суть, особенно в обществе Сородичей. В этой главе рассказывается о том, как вы можете создать хронику об анархах, определив, за что, как, почему и против кого они сражаются.

Цели

В основе желаний анархов лежат те же простые вещи, которых хотят все Сородичи: безопасность, комфорт и могущество. Отличие в том, что анархи могут выйти за пределы одобряемых обществом способов достижения этих целей. Результаты часто оказываются теми же самыми, даже если дорога к ним усеяна политическими призывами и открытыми физическими конфронтациями.

Экономическая экспансия

Многие вампиры, желающие извлечь пользу из Сородичей или скота, больше полагаются на политические игры и терпение, нежели на блестящее бизнес-планирование, для которого нужен холодный ум Рокфеллера или Кеннеди. Неонаты часто сталкиваются с сетями опытных дельцов, больше не опасающихся ни старости, ни выхода на пенсию, которые могли бы вырвать бизнес у них из рук в смертной жизни – по крайней мере, им незачем бояться отставки в ближайшие несколько веков. Птенцы и неонаты, – особенно по мнению архетипических Вентру и других традиционно мыслящих Сородичей, – обязаны удовлетворять желания своих старейшин и приносить им пользу в течение пары столетий, прежде чем войти в число настоящих промышленных магнатов. Недавно получившие Становление бизнесмены могут обнаружить, что от управления миллионными активами и игры на одном поле с акулами капитализма перешли к рутинной работе с каким-нибудь третьестепенным финансовым фондом своего сира. Поэтому нет ничего странного в том, что многие вампиры, происходящие из наиболее консервативных кругов общества Сородичей, могут податься в анархи. В конце концов, те самые качества, которые делают смертного привлекательной целью для Становления, – амбициозность, напористость, смекалка и компетентность, – могут заставить его пренебречь теми традициями и ценностями, которые он должен был защищать.

Анархи, надеющиеся преуспеть в мире бизнеса, редко проявляют явную агрессию. Разрушительная политика выжженной земли чаще всего вредит делам обеих воюющих сторон. К тому же анарх, желающий сместить старейшину и захватить его бизнес, не может позволить себе вступить в открытое противостояние. Успех в бизнесе коренится в налаживании контактов со смертными и развитии связей внутри вампирского сообщества. Какой-нибудь радикал на час из клана Бруха может провоцировать старейшин, сколько захочет,

поскольку всё, что ему нужно будет сделать для своего спасения – затаиться в безопасном месте и подождать, пока пыль уляжется. А если так поступит Сородич, занимающийся предпринимательством, старейшины могут просто купить, обанкротить или законодательно запретить его источник денег и влияния. Прежде никем не разрабатывавшиеся рыночные площадки – лучший выбор для начинающего неоната. Тогда анарх избегает гнева старейшин, не заинтересованных в зарождающихся секторах экономики, и сберегает свой бизнес. Власть имущие не станут протестовать, если действия анарха не будут затрагивать их собственные дела и связи. К тому же быстро меняющийся и развивающийся мир новых технологий требует прежде всего приспособляемости, дерзости и современных знаний, которых у старейшин нет – зато молодые Сородичи, и анархи в том числе, используют их как свои козыри.

Взлёт и падение Интернет-компаний предоставляет одну из лучших возможностей для молодых бунтовщиков со времён открытия Нового Света. Ведущие игроки виртуального рынка часто появляются из ниоткуда; некоторые из них были не более чем третьестепенными предпринимателями, пока не создали какую-то выдающуюся программу или не разработали смелый бизнес-план. Ещё больше возможностей для анархов предоставляет то, что многие Интернет-компании настроены на противостояние истеблишменту. Цифровая революция обещает изменить правила ведения бизнеса, а это отталкивает старейшин и привлекает, словно бабочек к огню, рисковых неонатов. Анархи-сорвиголовы, отплясывающие в ночных клубах, могут не только языком болтать, но и, при наличии доступа к нужному стартовому капиталу, дело делать – получая в итоге семикратный доход. Между тем, Князья продолжают извлекать выгоду из своих давних связей с традиционными видами бизнеса. Вложения и резкий взлёт везучего анарха могут сделать его весьма непопулярным среди власть имущих, однако до тех пор, пока он не попытается активно вмешаться

в сложившийся порядок вещей, особых возражений со стороны старейшин не последует.

Возможно, напряжённого, но управляемого баланса между продвинутыми анархами и традиционно мыслящими старейшинами удалось бы достичь, если бы новая экономика из повода для банальных вопросов и сентиментальных воспоминаний действительно эволюционировала в нечто большее. Но когда мыльный пузырь Интернет-бизнеса лопнул, шансы анархов построить что-то поистине новое улетучились вместе с ним. Старейшины посмеиваются над цифровой революцией, продолжая извлекать выгоду из своих холдингов и бизнес-империй, строившихся десятилетиями, если не веками.

Взлёт и упадок новой экономики – отличный фон для историй об анархах, ориентированных на предпринимательство. Персонажи держатся сами по себе и достигают значительных успехов, оставаясь при этом формальными членами Камарильи – а это прекрасная возможность создать хронику об анархах, в которой не будет стереотипных стай байкеров в чёрной коже, помешанных на порче чужого имущества. К тому же это позволит вам варьировать игровое время. Начните хронику с середины 1990-х и позвольте персонажам одними из первых забраться в ракету Интернет-бизнеса, которая уже неумолимо несётся навстречу неизбежному крушению. Акцентируйте внимание на эфемерности новой экономики: прибыль обретается и теряется всего за сутки неистовых торгов. Компания, ещё вчера казавшаяся многообещающей, завтра может оказаться на верхней строчке рейтинга банкротов. Гендиректор может ездить на работу на «Порше», но на самом деле не иметь денег даже на мебель. Сотрудники спят прямо в офисах, а смертные программисты ведут почти вампирское существование, поскольку лишь крайне редко выходят на улицу, под солнце. Чувство товарищества и надежда заработать миллионы объединяют всех, помогая вынести тяжкий труд и сумасшедшие дедлайны. Не забывайте, что это Мир Тьмы, и создайте соответствующую атмосферу. Рядовые программисты работают до полусмерти, в то время как менеджеры тусуются в Вегасе на банкетах с инвесторами. Промышленный шпионаж разрастается до невиданных масштабов, и любая грязная тактика идёт в ход, когда миллионная прибыль или полное банкротство зависят от пары-тройки строчек кода. Работников компании вышвыривают на улицу, а руководство расхищает капитал и добивается всё более престижных, высокооплачиваемых позиций, клянясь направо и налево, что выучило все уроки. Замените типичного злого начальника смекалистым хищником, скрывающим свои подлинные намерения под личиной некомпетентности.

Могущественные вампиры предпочитают быстро меняющемуся и развивающемуся миру новой экономики своё тщательно поддерживаемое богатство. Князь не просто указывает неонатам, где они могут охотиться, но и определяет их экономическое процветание – немного успешных инвестиций в одном случае, жестокое доведение до банкротства в другом… Старейшины могут не понимать, что такое Интернет, но без их финансовой поддержки цифровая революция обречена на провал. Анархи сражаются с последними пережитками власти Князей, рассчитывают свергнуть старую экономику и установить новый порядок, полагаясь только на собственную энергичность и дух инноваций. Сами анархи работают без устали, а старейшины спокойно отсиживаются в тени, пользуясь своими привилегиями. Борьба кроется в социальном взаимодействии. Такие анархи во всём остальном могут быть вполне примерными Детьми – напряжение проявляется только там, где схватки за экономическое превосходство начинают проникать в другие сферы. Ни один анарх, серьёзно заинтересованный в своём бизнесе, не станет открыто противостоять нынешнему порядку. Впрочем, беспечный анарх, возгордившийся своими успехами в цифровом мире, может попытаться напрямую пойти против системы – чтобы в итоге увидеть, как его шаткая позиция в деловом сообществе окончательно сводится на нет ворохом негативных отзывов в прессе или равнодушной махиной фондового рынка. Других участников движения могут заставить прислуживать Князьям, чья при-

быль заслоняет их собственные скромные доходы. В этом случае анархи могут бороться с противником, использующим свои общественно-политические связи, чтобы держать неонатов в узде. В такой ситуации открытый конфликт вполне вероятен, если анархи решат купить себе свободу взятками, оружием и наймом боевиков.

Конечно, надежда на новую Интернет-экономику в итоге оказалась просто пустопорожним трёпом и дутым ажиотажем. Такой исход событий придаёт хронике о времени расцвета Интернет-бизнеса привкус безнадёжности и дурных предчувствий: персонажи вовсю стараются, но игрокам заведомо известно, что их борьба с ветряными мельницами обречена на провал. С другой стороны, можно слегка поиграть с историей и позволить конфликту между новой и старой экономиками развиваться дальше, несмотря на его реальное историческое окончание. В такой истории может наметиться новый путь развития общества, который окажет влияние на нынешние ночи – смертные устремятся к кардинально новым социальным структурам, большинство из которых новая экономика на самом деле так и не смогла создать, а анархи наконец получат те общественные и исторические силы, которые позволят им свергнуть ныне существующий социальный порядок и возвестить о начале золотого века равенства отныне и навсегда… если только они правильно разместят капитал, конечно же.

Укрепление социального статуса

Порабощение неонатов старейшинами часто приводит к образованию ячеек анархов. Можно лишить кого-то некоторых источников экономического роста, если в остальном этот Сородич чувствует себя вполне удобно. Никто не выходит на политическую арену, рассчитывая запрыгнуть на вершину холма сразу с его подножия. Но высокомерное пренебрежение или случайные оскорбления оставляют болезненные раны, которые воспаляются, приводя к злобе и открытому неповиновению со стороны анархов. Анархи, борющиеся с действующими социальными институтами, могут поступать так не просто из желания построить нечто новое, а потому, что хотят уничтожить нынешний порядок. Репутация популярных ночных клубов портится при помощи кровавых драк, ложных срабатываний противопожарной сигнализации и любыми другими способами, которые анархи способны придумать, чтобы пошатнуть основы тщательно выстроенного Князем сообщества, в то время как танцплощадки и прочие музыкальные заведения, старательно развиваемые ими на другой стороне улицы, постепенно сами начинают диктовать моду и становятся новыми культурными барометрами. Элизиумы – оплоты Не-жизни Сородичей, но отношение к анархам там как минимум напряжённое, учитывая, что те грубо нарушают общепринятые нормы поведения в городе и демонстрируют экстравагантные вкусы. Анархи бравируют своим следованием последней моде, вплетают в свою речь популярные словечки и отсылки к массовой культуре – в итоге старейшины испытывают одновременно смущение перед молодняком и презрение к нему. Любое взаимодействие с власть имущими приводит к тому, что анархи балансируют на тонкой грани между неуважением и открытым мятежом. Неонаты активно обсуждают последние постановки и стараются сделать деньги на будущих музыкальных звёздах, чьи песни пока не звучат из каждого утюга. Общественно активные старейшины вынуждены вторгаться в сферу интересов анархов, однако публика быстро теряет к ним интерес.

Хроника об анархах, развивающаяся на этом фоне, предоставляет неплохую возможность соединить уличное насилие с тонкими политическими интригами и заговорами на высшем уровне. Так, анархи могут заглянуть в некогда непопулярный клуб в поисках добычи и обнаружить, что теперь там же охотится один из любимчиков местного Князя – по сути, это будет типичная для анархов ситуация, но вывернутая наизнанку. Вместо того чтобы бороться за свержение власти старейшин,

персонажи окажутся вынуждены отстаивать свои права на территорию, прежде никого не интересовавшую, и удерживать влияние на те круги общества, которые теперь привлекли внимание старейшин. Персонажам придётся вести настоящую партизанскую войну, чтобы сохранить своё добытое тяжким трудом положение, иначе старейшины сорвут тот плод, который анархи так долго выращивали.

Партизанская война не обязательно должна перерастать в открытый конфликт. Персонаж игрока мог опекать музыкальную группу смертных после того, как услышал её выступление в крошечном низкопробном баре и почувствовал в её участниках талант и харизму. Став менеджером коллектива, он привёл музыкантов к первому заметному успеху – но тут вмешался Князь города и подписал группу на крупный лейбл, в результате чего безошибочное чутьё персонажа на талант пропало даром, а его хитроумные планы оказались разрушены. Теперь персонаж может пытаться добиться собственного успеха, невзирая на вмешательство Князя, – анализируя финансовую часть предприятия, устанавливая прочную связь с местными общественными кругами и сферой развлечений, укрепляя своё положение за счёт дружбы с влиятельными и популярными смертными.

Впрочем, и открытое противостояние не исключено. Например, Князь может использовать свои связи и закрыть все набирающие популярность клубы и общественные места, применяя громкие обвинения и организуя дотошные полицейские расследования, чтобы подорвать зарождающуюся музыкальную сцену и не дать ей сменить существующую. Арест копами очередного рэппера за незаконное ношение оружия может на самом деле быть важным ходом в борьбе за то, что и как войдёт в моду в городе.

Преимущество хроники, построенной вокруг общественного или культурного конфликта, – в том, что она позволяет легко отойти от традиционного клише «анархи против Князя». Подлые представители звукозаписывающих компаний; полицейские-расисты; соперники-неонаты, жаждущие повлиять на новую сцену – все они могут стать отличными оппонентами персонажам игроков. Персонажи получают возможность открыто противостоять врагам, которых действительно могут победить, тогда как Князь и его союзники останутся угрозой, нависающей над всеми их трудами, готовой разрушить всё то, что анархи с таким трудом сумели построить. Разные котерии могут соперничать за влияние на ключевые фигуры общественной и музыкальной жизни города, тогда как смертные вымогатели и проходимцы тоже пытаются прибрать к рукам легковерных артистов, тем самым вредя делу анархов – пусть даже неосознанно.

Тем не менее, помните, что хроника должна быть посвящена анархам, а не просто кучке неонатов, слушающих хэви-метал, прокалывающих себе соски или предающихся ещё каким-нибудь безобидным шалостям, которые не удалось засунуть в историю о XIX веке. У анархов могут быть совершенно особые причины для такой социальной активности – скажем, облегчение наркоторговли или каких-то легальных дел, а может быть, даже обретение политического влияния, кардинально меняющего положение дел в городе. Новый модный клуб не просто притягивает местную элиту, но и обращает её деньги на пользу местному Князю, которому он принадлежит. Городской фонд поддержки искусств может проигнорировать подопечных старейшины-Тореадора и вместо этого предоставить гранты и рекламу молодым талантам, которых поддерживают анархи и которые бесполезны для Тореадора.

Анархи – это вовсе не обязательно кучка обозлённых неонатов, силой пробивающих себе путь к вершине. Они могут быть просто жертвами собственного успеха, новичками в Не-жизни, которых принуждают подчиняться Князю или уступать собственное место в городе, которое они так усердно искали. Анархи могут обнаружить, что стали пешками в махинациях

старейшин – успешным средством для отвлечения внимания Князя от истинной угрозы. Анархи даже могут подавить своё праведное возмущение действиями самодовольных и лезущих к ним в карман старейшин, чтобы выявить подлинную опасность, грозящую стабильности и миру в городе. Персонажи вправе и связать свою участь с заговорщиками, оставшись анархами лишь на словах и променяв подчинение одному тирану на пособничество другому.

Укрепление общественного положения не может проходить там, где нет никакой социальной структуры. Таким образом, в хронике, фокусирующейся на конфликте между устоявшимися и новыми культурными веяниями, не будет животных импульсов и вспышек насилия в духе «а давайте-ка проткнём Князя колом и поджарим». Темы и сюжетные идеи здесь скорее подходят для традиционной игры «уличного» уровня, и они могут дать хороший фон для зарождения в городе местной фракции анархов. Захват старейшинами главных культурных центров у тех неонатов, которые помогали эти центры развивать, может оказаться последней каплей для молодых Сородичей, которым уже давно надоели вечные оскорбления. Культурные битвы оказывают достаточно заметное влияние, что поможет продемонстрировать неравенство сил между уважаемыми старейшинами и группой неонатов. Очевидно, что старейшины превосходят анархов физической и сверхъестественной силой, но за все деньги и всё политическое влияние в мире всё равно не купишь полноценного членства в клубе «золотой молодёжи». Культурная война – возможно, лучшая тема для хроники, если вы хотите, чтобы ваши персонажи при попытке приблизиться к Князю или другим старейшинам как к равным незамедлительно получали пулю в грудь. Это не значит, что персонажи могут просто набить Князю морду или «вышутить» себе путь к власти – это означает, что критерии могущества и успеха определяются скорее личным стилем и внешним образом, а не величиной банковского счёта или числом голосов, отданных за вас в городском совете.

Политическое влияние

Смертные политики – важные цели для анархов. Во многом так же, как и в общественной жизни города, здесь есть такие способы воздействия, которые ни Князь, ни старейшины не могут полностью запретить использовать. Каждому политику нужно с чего-то начинать, и если анарх получит контроль над нужным кандидатом

на раннем этапе его карьеры, оба они придут к успеху, если только правильно разыграют свои карты. В центре такой истории находится «белая ворона» от политики – кандидат, отвергающий сложившуюся систему власти и идущий своей дорогой. В конце концов, уже существующие партии, вероятно, состоят в основном из бюрократов и блюдолизов, на которых так или иначе влияют старейшины. Структуры всех политических партий далеки от монолитных, но сама их суть располагает политиков к поиску общей платформы внутри объединения: им не нужны внутренние раздоры, из-за которых на следующих выборах перевес получат их конкуренты. Поэтому анархи ищут либо организации радикального толка, либо иконоборцев, способных отмахнуться от целей своей партии, когда популярность и обаяние дают такую возможность.

Хроника об анархах, посвящённая политике, включает сильный элемент борьбы нового порядка против старого – здесь он, пожалуй, выражен сильнее, чем в историях об экономическом или культурном противостоянии. История о подстрекателе-реформаторе, который, выиграв выборы, обнаруживает, что стал частью той самой машины, которой некогда бросил вызов – это почти клише, однако в ней содержится немало правды. Эффективность политика определяется тем, на что он способен, а без союзников и доброжелателей он не может сделать совершенно ничего. Взаимовыгодная система, на которой основана политика, предполагает, что тот, кто не раскачивает лодку, плывёт по течению и выполняет свои обещания, с наибольшей вероятностью придёт к успеху. Как неонаты в течение долгих лет терпят обиды и притеснения старейшин, так и начинающий политик работает на благо своей партии или существующей властной структуры ради того, чтобы однажды потребовать часть влияния себе.

Следовательно, хроника об анархах и политике даёт возможность провести интересные параллели между положением анархов в обществе Сородичей и современными политическими течениями. Анархи способны наносить удары не только по положению Князя, но и по аналогичным застывшим, инертным силам смертного общества. Эти темы удачно переплетаются между собой – ведь многие анархи ещё при жизни были радикалами. Попав в общество Сородичей, они просто поняли, какова истинная власть, скрывающаяся за внешним угнетением; политически ангажированные анархи продолжают гнуть ту же линию, что и в смертной жизни.

В хронике, связанной с анархами и смертными политиками, стоит подчеркнуть соблазнительную возможность предать собственные идеалы, получив взамен комфортное существование. Конечно, жителям латиноамериканских кварталов нужен свой представитель в городском совете, но если сам совет предлагает в шесть раз лучше оплачиваемую должность «особого консультанта по проблемам национальных меньшинств», даже самый завзятый реформатор дважды подумает, прежде чем отказываться. Сделайте акцент на притягательной природе власти, на том, как часто идеалы и личные воззрения приходится приносить в жертву или сводить к компромиссу, когда необходимо провести хотя бы едва заметную реформу. Политика предполагает взаимовыгодный обмен между сторонами, если только одна из них не настолько сильна, чтобы выборы и дебаты превращались в пустые формальности. Конечно, если одна из сторон имеет столь непомерный перевес, разумнее сделать центральной темой хроники не политику, а революцию. Более вероятно, что анархи и их смертные союзники будут балансировать между отказом от части своих намерений и идеалов, позволяющим хотя бы видеть впереди главную цель, и полной продажностью, в результате которой они станут такими же, как и те, против кого они когда-то выступали. Подчёркивайте этот сложный выбор, когда персонажи будут прокладывать себе путь в мир политики. Вчерашние светочи надежды и перемен теперь служат лишь для того, чтобы удержать от распада рушащуюся систему власти и не дать нынешнему молодому поко-

лению поступить с новым порядком так же, как когда-то его предшественники поступили со старым. Одни мнимые союзники покидают ряды, как только дело доходит до соблюдения обещаний, другие строго придерживаются принципа «ты мне, я тебе», отказывая анархам в любой помощи, пока те не могут заплатить за неё собственной кровью.

Опасность любой хроники об анархах, основанной на политике смертных – в том, что, в конце концов, уважающий себя Князь всегда располагает достаточным количеством экономических и общественных рычагов влияния, чтобы свести на нет любые преимущества, которых могут добиться анархи. Смертные политики не работают в других сферах жизни. Следовательно, такая хроника должна строиться вокруг очень краткосрочных целей, развиваться в строго ограниченном месте действия или сосредотачиваться на очень специфическом политическом вопросе. Более интригующий поворот – возможность того, что сами анархи в итоге предадут свои идеалы и станут ничуть не лучше тех, против кого выступали и боролись. Как гласит поговорка, нужно быть совершенно бессердечным, чтобы быть консерватором в молодости, и совершенно безмозглым, чтобы оставаться либералом в старости. Анархи могут обнаружить, что погрязли в тех же действиях и привычках, которые казались им столь отталкивающими и диктаторскими в других Сородичах. Может случиться так, что вчерашний революционный лидер окажется заклеймён собственными союзниками и подчинёнными как враг и новый угнетатель. Как уже говорилось, анархам обязательно нужно бороться против чего-то. Иногда это приводит к тому, что они начинают бороться друг с другом. Успех и могущество часто становятся проклятиями для пламенных революционеров.

Противники

Анархи противостоят действующей власти вне зависимости от того, на каком фоне эта борьба разворачивается. В городе Шабаша они сражаются против епископа и его последователей, в городе Камарильи пытаются свергнуть Князя и добиться рав-

ноправия среди Сородичей. В общем и целом, именно враги анархов во многом определяют суть движения в конкретном месте и в конкретное время. Анархи, формально подчиняющиеся Князю Камарильи, могут опираться на убеждение и политические интриги, но мгновенно перейдут от них к насилию и убийствам, если город вдруг окажется захвачен Шабашем. Если анархи смогут достичь своих целей и сместить нынешнюю власть, то со временем они неизбежно начнут бороться между собой. Бароны Свободного Государства появились отнюдь не случайно – как утверждают некоторые циники, они прошли логичную эволюцию, из революционеров превратившись сначала в победителей, а затем в Князей.

Камарилья

Князья и архонты – типичные антагонисты анархов в борьбе с Камарильей. Впрочем, несмотря на всю агрессивность и жажду справедливости, большинство анархов действуют в рамках Камарильи и стремятся к равенству и власти внутри этой организации. Если бы анархи просто хотели уничтожить Князя и делать всё, что вздумается, они были бы всего лишь неприкаянными террористами (правда, это не отменяет того факта, что некоторые из них в самом деле этого хотят). В большинстве своём анархи добиваются равенства и одинаковых возможностей только внутри Камарильи, а не повсюду в мире. Они признают Маскарад, уважают неприкосновенность Элизиумов, но не видят необходимости в застывшей, негибкой системе распределения власти и возможностей между Сородичами. Для хроники об анархах, в которой Камарилья позиционируется как сборище угнетателей, лучше подойдёт тема отрицания и восстания на словах и в мыслях, а не яростного бунта и разрушения. Как правило, анархи не хотят разрушить существующую систему. Они просто хотят найти в ней то место, которого заслуживают.

Для хроники, посвящённой борьбе за равноправие, можно использовать некоторые ключевые моменты выступлений в защиту гражданских прав в США 1960-х годов или современного отстаивания прав сексуальных меньшинств. В существенной степени такая борьба основывается на демонстрации присущих действующей системе изъянов и на призывах к власть имущим устранить эти недостатки. Разумеется, Князь и его сторонники вряд ли внезапно начнут мыслить так же, как анархи, и едва ли сразу удовлетворят их просьбы. Анархи скорее должны постепенно склонять на свою сторону служителей и других Сородичей, располагающих средним влиянием. Им приходится внимательно следить за тем, чтобы одновременно устранять необходимость реформ и не доставлять Сородичам слишком много проблем. Они рискуют оттолкнуть от себя потенциальных союзников и навлечь на себя гнев Князя, который может счесть их всего лишь избалованными Детьми, нуждающимися в суровом наказании.

Существенная часть хроники может быть посвящена склонению безразличных или враждебных неонатов на сторону анархов. Не выступая единым фронтом, движение анархов рискует показаться всего лишь обособленной группой недовольных. В такой игре законами ночи становятся политические интриги и дипломатические сделки: персонажи должны обеспечивать себе поддержку, осторожно сохранять своих приверженцев в строю (иначе они рискуют навлечь на себя гнев Князя), пытаться переманить на свою сторону младших служителей и наиболее беспринципных старейшин. Основная цель такой хроники – сформировать настолько крупный альянс, поддерживающий дело движения, чтобы Князь, желающий сохранить власть над городом, больше не мог игнорировать требования равноправия. Если главные интересы анархов совпадут с главными интересами Князя, у того не останется выбора, кроме как капитулировать или потерять власть.

Конечно, если Князь окажется непреклонным, центр хроники может сместиться с политики на насилие. По сути, такое смещение даёт возможность создавать по-настоящему захватывающие истории. Например, свирепый каитифф, поддерживавший движение с самого начала, устал от всей этой чуши, которую несёт местный Князь, и теперь хочет начать свою революцию – здесь и сейчас. Персонажи могут попытаться остановить волну насилия, отчаянно стараясь добиться перемен при помощи дипломатии и политики. Если анархи поднимут открытый бунт, весь достигнутый тяжёлым трудом персонажей прогресс окажется бесполезен, а сами они станут считаться подстрекателями и мятежниками. Отыграйте давление на персонажей игроков с обеих сторон: Князь-традиционалист наотрез отказывается уступать их просьбам, в то время как город уже явно кипит; тем временем экстремисты-анархи подливают масла в огонь, творя всё, что пожелают, чтобы спровоцировать революцию, не задаваясь вопросом, нужна ли она кому-то ещё. Персонажи могут оказаться между Сциллой и Харибдой, когда их планы перемен пойдут наперекосяк, а ситуация выйдет из-под их контроля.

Персонажи могут открыть шлюзы, и тогда их вместе с их планами захлестнёт волна долго копившейся злости и недовольства. Былые раздоры выльются в открытое насилие; старейшины и служители начнут использовать «проблему анархов» как способ напрямую свести старые счёты. Персонажи могут обнаружить, что то движение, которое они организовали на улицах, стало очередным инструментом личной мести в руках борцов за власть в городе, постепенно становящихся новой высшей кастой. Идеалы анархов известны уже в течение некоторого времени, и любой Князь, достойный своего титула, выучил несколько уроков насчёт того, как следует обращаться с просящими свободы неонатами.

Выстраивая хронику о борьбе анархов с Камарильей, особенно важно помнить об их идеализме и идеологических ценностях. Они не нигилисты и не шабашиты, присвоившие себе другое название. Революция нужна им не для приобретения власти или контроля, а для получения новых возможностей. Анархи не станут сходить со своего пути только для того, чтобы свергнуть Князя – если бы они хотели только этого, всё было бы куда проще. Лучше подчеркните отсутствие у них тех возможностей, которые есть у многих других Детей, и их желание устранить дисбаланс между молодыми и старыми, современными и придерживающимися древних традиций Сородичами.

Шабаш

Может быть, анархам нелегко живётся под управлением Камарильи, но под железной пятой Шабаша им чаще всего вовсе невыносимо находиться. Камарилья не одобряет инакомыслие и часто отвечает на жалобы анархов лишь усилением общественного давления и контроля, но Шабаш, скорее всего, просто разорвёт «этих сопливых маленьких панков» на куски и сожжёт их останки. Шабашитам не нужны сладкие речи, призывающие к равным правам и возможностям – они берут то, что хотят, и делают то, чего желают. Разве это не равенство? Им всё равно, что епископы и их начальники на самом деле держат всю власть в своих руках, а отдельные стаи служат лишь фигурами в большой игре. Говорят, что сила капиталистической системы – в том, что угнетённые граждане не осознают, что их используют. Это утверждение во многих случаях верно в отношении низкопоставленных шабашитов, поэтому вероятность того, что анархам удастся набрать среди них рекрутов, весьма невелика. Рядовых членов стай обычно вполне устраивает возможность терроризировать смертных, питаться так, как вздумается, и пытать несчастных Сородичей Камарильи, на свою беду оказавшихся не в том домене. Им не нужны разговоры об эгалитаризме – они просто хотят убить кого-нибудь и забрать себе имущество погибших. К тому же у Шабаша есть на примете более подходящая дичь в лице спящих Патриархов. Кому, чёрт возьми, придёт в голову давать всем вампирам равный доступ к власти, когда Геенна вот-вот начнётся?

У анархов нет особого выбора, кроме как противостоять Шабашу, если их пути пересекаются. Камарилья угрожает задушить молодняк своими утомительными правилами поведения, строгим распределением сфер влияния и официозом, а Шабаш просто извращает все желания, обращая их себе на пользу и не заботясь о возможных побочных эффектах – особенно о тех, в результате которых анархи оказываются подобны рыбам, выброшенным на сушу. Камарилья хотя бы позволяет заниматься политикой и бизнесом. Когда Шабаш объявляет город своим доменом, дела очень быстро становятся хуже некуда – возможности для предпринимательства исчезают, политическая жизнь оказывается на грани переворота из-за повсеместного взяточничества и вымогательств, традиции и сделки заменяются культом грубой силы и «сильной руки». Там, где Камарилья полагается на обычаи, Шабаш использует насилие. Даже если анархи окажутся способны пойти на соглашение с Шабашем, бескомпромиссная позиция этой секты, противопоставляющей себя всему миру, быстро приведёт к тому, что шабашиты покончат со всеми анархами, которые не перейдут на их сторону.

Шабаш – хороший противник, которого можно задействовать в хронике об анархах, особенно по контрасту с более тонкой борьбой против Камарильи. Город, где недавно увеличилась активность анархов, представляет собой привлекательную мишень для Шабаша, относящегося к анархам как к сброду (несмотря на все свои поражения в Свободном Государстве). Город, чей Князь «не в состоянии поставить этих щенков на место», с точки зрения шабашитов, является лучшей целью для осады. Позвольте персонажам преуспеть в борьбе с Князем и почти достичь своих целей – а потом сообщите, что Шабаш внезапно напал на город. Старые враги могут немедленно стать союзниками, когда битва закипит в залах советов, на улицах и в тёмных углах, где политические соглашения поминутно заключаются и расторгаются. Может оказаться так, что персонажи попадут в тиски между не доверяющей им Камарильей и Шабашем, предлагающим им совсем иной вид рабства. Хуже того, персонажи могут без устали отражать атаки врага – а в итоге понять, что их победа сделала власть Камарильи лишь устойчивей. В конце концов, именно из-за агрессивного поведения анархов шабашиты вторглись в город. Лишь глупец позволит себе оставлять в живых столь опасных радикалов после

всех ужасов и потерь осады. Главным испытанием для анархов станет не только выживание в ходе осады, но и сохранение всех тех политических и общественных выгод, которые им удалось приобрести.

Шабаш соблазняет анархов по-своему. Во многих городах Шабаша стаи постоянно прочёсывают домен, чтобы уничтожить или завербовать независимых (или не питающих любви к Камарилье) вампиров. Всегда заинтересованные в хороших, но заменяемых бойцах, шабашиты приветствуют таких рекрутов с распростёртыми объятиями и пускают свежее пушечное мясо вперёд, нападая на оплоты Камарильи. Когда Шабаш врывается в город, у анархов есть только два варианта: сражаться или бежать.

В городах, уже находящихся под контролем Шабаша, анархи долго не живут. Лучшее, что можно придумать в такой ситуации – тщательно скрываться и планировать либо побег, либо восстание. Преимущество анархов лишь в том, что Шабаш не ожидает атаки со стороны вампиров, не принадлежащих к Камарилье, на своей же территории. Беспечный епископ может дать анархам возможность совершить молниеносный налёт на его убежище – тогда оставшиеся шабашиты быстро скатятся к разборкам между собой или примутся ждать, пока не появится новый лидер. В такой период неразберихи хорошо подготовленное нападение анархов, предпринятое до того, как враг успеет сориентироваться, может изрядно навредить Шабашу. Приложив некоторые усилия, анархи могут совершить убийство и выставить его результатом внутренних междоусобиц среди шабашитов, таким образом заметая следы и стравливая противников между собой. В такой хронике царит атмосфера отчаянного тайного восстания, имеющего совсем мало шансов на успех. В истории будет очень много драк и очень мало политики, хотя самая большая трудность для персонажей может состоять как раз в том, чтобы сражаться с Шабашем, оставаясь при этом незамеченными. Персонажи могут тайно ввозить других анархов в город и вывозить из него, пытаясь не попадаться на глаза шабашитам. Они могут даже маскироваться под стаю Шабаша, чтобы просочиться в самое сердце секты, и тщательно скрывать свои планы до нужного момента. Однако даже если они преуспеют в этом, впереди их ждёт ещё больше проблем с другими анархами и Камарильей. Может быть, архонты и боевые котерии явились в город, чтобы вернуть его Камарилье? Может быть, анархи лишь для того свергли кровожадных чудовищ из Шабаша, чтобы всё вернулось на круги своя под властью новой кучки угнетателей?

Анархи

Один из коллосальнейших недостатков, от которых страдает движение анархов – отсутствие масштабных коммуникаций и сотрудничества. Даже в одном городе цели и методы анархов из разных фракций могут не совпадать. Часто сама такая «фракция» – это и есть один-единственный Каинит со своей целью. Одни «анархи» хотят свергнуть Князя, другие стремятся достичь перемен в политической или экономической сфере. Некоторых раздражают ограничения на охоту и необходимость соблюдать этикет. Пытаться собрать из этих разрозненных индивидов сплочённую организацию – всё равно что заставлять её воевать с самой собой. Каждый отдельный анарх или группировка заботится о своей цели и мало печётся о чужих.

Хроника может освещать самые первые неуверенные попытки превратить анархов города из сборища недовольных крикунов в настоящую политическую и общественную силу. Опять же, здесь первостепенное значение будут иметь политика и дипломатия. Персонажи должны аккуратно согласовывать собственные цели с целями анархов, к которым хотят присоединиться, к тому же поддерживая новый союз перед лицом других соперников. Безусловно, очень сложно добиться порядка среди Каинитов, которые в принципе отвергают чьё-либо руководство. К тому же противники персонажей попытаются внести разлад в ряды анархов, подталкивая

их союзников к отмежеванию от остальных представителей движения. Символические уступки со стороны Князя вполне устроят многих анархов, тем самым лишая персонажей поддержки – а главные, волнующие персонажей вопросы так и останутся нерешёнными. Сородичи должны бороться против своих же предполагаемых союзников, пытаясь удержать их в строю и направить на достижение нужных целей. В таких историях персонажи больше времени тратят на то, чтобы объединить и удержать вместе других анархов, чем на переговоры с властями.

Хроника, дающая персонажам возможность возглавить коалицию анархов, позволяет создать серию историй, в которых они смогут играть на поле, обычно зарезервированном за куда более опытными и могущественными вампирами. Вместо того чтобы действовать в ответ на требования старейшин или исполнять обязанности, порученные более влиятельными Сородичами, персонажи могут более свободно определять, к чему им стремиться и как добиваться своих целей. В отличие от большинства хроник, рассказ, в котором анархи сотрудничают с другими анархами, предоставляет огромное пространство для воображения, позволяя создавать источники власти и политические объединения вне труднодоступного и жёстко структурированного мира Князей и старейшин.

Меж двух огней

Чтобы сделать Не-жизнь анархов ещё интереснее, можно создать хронику, в которой они окажутся вовлечены в борьбу за власть между двумя или даже тремя сторонами. В противостоянии Камарильи и Шабаша анархи часто считаются джокерами; кроме того, они могут стать полезным оружием во внутренних конфликтах сект. Фракция, перетянувшая анархов на свою сторону, способна получить убедительное преимущество в конфликте – в обмен на необходимость договариваться с анархами и предоставлять им определённые льготы после того, как война будет выиграна. По иронии судьбы, из разобщённых и плохо организованных анархов получаются превосходные союзники – а после завершения конфликта их оказывается легко обвести вокруг пальца. Победившая сторона вполне может отделаться от анархов исключительно обещаниями. В конце концов, теперь, когда анархи помогли устранить или нейтрализовать главную угрозу стабильности в домене, им больше не на кого рассчитывать.

Истории, в которых анархи вовлекаются в более крупный конфликт, должны подчёркивать потенциальную важность их движения в общем порядке вещей. Конечно, пока что Князь и епископ готовы терпеть «этих собак-анархов», но велика вероятность, что сразу после завершения конфликта кто-то из них отправит былых союзников на свалку истории, позабыв обо всех их жертвах и подвигах. Ни одна из сторон не считает анархов по-настоящему надёжной поддержкой. Шабашиты, как правило, ненавидят всё, что не относится к их секте, а в Камарилье сложилось весьма мрачное отношение к молодым радикалам, которые забывают, где их место. Обыграйте шаткую позицию анархов. Возможно, действия обеих сект наносят ущерб территориям анархов, ослабляя их в экономическом, политическом или военном плане. Шабаш совершает налёт на излюбленное место сходок анархов, приняв его за конспиративную квартиру Камарильи. Камарилья арестовывает и преследует участников движения, подозревая, что они работают на врага. Анархам не стоит ждать выгод от этой борьбы – они часто попадают под перекрёстный огонь, получая удары от обеих враждующих сторон и не имея никакой возможности противостоять хотя бы одной из них, не попадая при этом под влияние другой.

В такой ситуации анархи могут стать «делателями королей». Персонажи игроков в состоянии получить возможность участвовать в таких событиях и вести дела с такими могущественными лицами, которые обычно недоступны для молодых, неопытных неонатов. Старейшины обеих противоборствующих сторон не станут просто

уничтожать персонажей, если только не решат, что анархи намерены объединиться с их врагами – это может ограничить и без того скудные ресурсы, к тому же грозит нарушением Традиций. Сородичи, склонные к разрушительным действиям или принадлежащие к движению анархов, скорее хорошо проявят себя на передовой, нежели в качестве бойцов поддержки. Если союзники анархов потерпят поражение, персонажи могут оказаться в большой опасности – победители наверняка захотят отомстить всем, кто когда-то противостоял им.

Персонажи вполне могут решить сражаться против обеих сторон, используя их войну, чтобы захватить территорию и изгнать из города обе другие фракции. Шабаш и Камарилья уж точно не объединятся между собой, чтобы противостоять восстанию анархов, и в результате обе секты окажутся вынуждены вести войну на два фронта. В данном случае персонажи получат неимоверное преимущество. Анархи могут считать обе стороны одним врагом, планируя последовательно разобраться с каждой из них. В то же время персонажам придётся улаживать внутренние конфликты между анархами, одновременно противостоя Шабашу и Камарилье.

Темы

Одно из преимуществ хроники, посвящённой группе анархов – в том, что у вас есть возможность сконцентрироваться на их идеологии и построить историю вокруг неё. Конечно, не все анархи безоговорочно преданы общему делу, но у каждого из них есть веская причина отвергать нынешнюю общественную структуру Сородичей. Камарилья, при всех её недостатках, предоставляет Сородичам стабильность и безопасность. Вампиру нужен хороший повод для того, чтобы повернуться к ней спиной, даже если эта структура порой душит свободу. Хроника об анархах должна позволять сфокусировать внимание на более интеллектуальных целях, например, на «прогрессивной» политической философии, основанной на понятии «прав Сородичей». Анархи успешно делают такие вещи, которые более рационально мыслящие Сородичи считают почти самоубийственными, – открыто критикуют влиятельных старейшин, рискуют Нежизнью ради каких-то сомнительных политических убеждений или идеалистической философии, привлекают к себе внимание тех, кто наделён куда большей властью и более обширными связями. Вашим персонажам потребуются реалистичные, убедительные причины для таких действий.

Революционеры

Не все вампиры нынешних ночей смотрят на мир с сарказмом и цинизмом. Да, многие из них забывают те политические идеалы, которых придерживались при жизни, погружаясь в борьбу за власть среди Сородичей, но убеждения некоторых Каинитов после Становления только крепнут. Вампиры, при жизни бывшие радикалами, особенно склонны становиться анархами. Они привыкли бороться с устоявшимся порядком в мире смертных, так что могут продолжать противостоять Камарилье и прочим общественным институтам Сородичей в силу обыкновения. Политические воззрения и цели таких вампиров во многом обусловлены его прижизненными убеждениями. У идей коммунизма, анархизма и либертарианства в современные ночи немало горячих защитников. Многие из этих движений тесно связаны с определённым кланом или линией крови, поскольку один вампир может активно давать Становление смертным, разделяющим ту или иную идеологию.

Многие последователи потерпевших крах теорий, особенно коммунисты и даже фашисты, видят в нынешних ночах шанс воплотить в жизнь ту политику, которую не смогли реализовать смертные правители. Эти убеждённые революционеры преследуют свои цели с самоотречением фанатиков. С одной стороны, у них нет иного выбора, кроме как цепляться за свои убеждения. Оставленные без явных союзников и, скорее всего, получившие Становление

от вампира, решившего привить свои идеи уже подготовленным для этого Детям, такие Сородичи предрасположены к тому, чтобы проявлять искреннюю веру в свои идеи. К тому же нынешние ночи часто дают последнюю возможность воплотить в жизнь неудачные прежде начинания. Освоившись среди Проклятых, Сородич-революционер может осознать, что, возможно, ему удастся распространить свои воззрения, если он окружит себя подходящими смертными. Известный анархист может поддерживать тщательно спланированные кампании против Камарильи – не для того, чтобы сокрушить общество Сородичей, а чтобы устранить влияние Камарильи на местное правительство и самому взять его под контроль. Налаживая связи в правительстве, революционер может надеяться распространить свои воззрения среди Сородичей и смертных. Конечно, вампиру вряд ли удастся влиять на политику на уровне страны, но это не означает, что он не попытается добиться этого или не обратится к помощи широких масс.

Революционеры могут основывать свои организации в самом различном окружении. По своей природе они склонны к кочевничеству, а их горячая убеждённость в правоте своего дела часто приводит к тому, что они общаются со старейшинами лишь как противники. В конце концов таким вампирам, как правило, приходится странствовать от одного враждебного города к другому, однако в месте, где Князь слишком либерален и самоуверен, – или же там, где сильной централизованной власти вообще нет, – у них есть шанс сформировать небольшую политическую ячейку. Иногда политический климат отдельного города или местный общественный строй позволяют анарху-революционеру отыскать здесь собственную удобную и безопасную нишу. Университетский городок в крупном мегаполисе – отличное место для радикально настроенного Сородича, ведь большинство маргинальных политиков не обращают на колледжи и вузы особого внимания, тогда как там в определённых кругах процветают самые разные воззрения. Общественно активный профессор колледжа может столкнуться с некоторыми проблемами при поддержании Не-жизни (учебные занятия и семинары проводятся в основном днём), однако у вампира в такой обстановке есть немало других возможностей. В большинстве кампусов жизнь продолжает кипеть и после заката, что даёт Сородичу простор для охоты и агитации. К тому же среди студентов радикальные убеждения распространены намного шире, чем среди населения в целом, и здесь у вампира могут появиться сочувствующие слушатели, способные сформировать его стадо и даже стать гулями.

Хроника об анархах, устроивших логово в университете, может осветить часто непреодолимую пропасть между академической риторикой и реальной политикой. Легко говорить об анархии, когда ты сидишь в уютной кофейне в окружении впечатлительных и наивных одногруппников, но чтобы перенести эту политику на улицы под самым носом у внимательного Князя, потребуется нешуточная самоотдача и выдержка. Теорию и практику порой многое разделяет. Как, например, собрать анархистов вместе? Сможет ли университетский теоретик разработать план, который не рухнет под грузом его собственных убеждений? Выдвиньте на первый план своей хроники нереалистичные и часто до смешного непрактичные запросы типичного студента-радикала. Легко отвлечься от целей восстания или погрязнуть в теоретизировании и догматизме, обсуждая достоинства коммунистической или анархической идеологии. В вашей «университетской» истории должна присутствовать очень сильная социальная составляющая. Политические призывы и общественные дискуссии – важные составляющие времяпрепровождения тех преподавателей, которые стремятся добиться влияния на студентов, и такая активность может помочь персонажам сделать себе имя, если они будут поддерживать радикально настроенные группы в университете.

Идеалисты

Как ни странно, даже в наполненные цинизмом нынешние ночи некоторые вампиры продолжают верить в то, что многие другие считают пережитками прошлого: в идеалы. Вампиры-идеалисты, вероятно, достаточно молоды и получили Становление не столь давно, чтобы правящие в ночи макиавеллисты успели полностью исказить их восприятие мира. Удивительно, но идеализм Сородичей не является надуманным. Соблюдая должную осторожность, они избегают проблем с питанием, их мало волнуют обычные для смертных страхи вроде болезней, а впереди у них несчётные годы, за которые они вполне сумеют разобраться со своими трудностями и добиться реальных изменений в обществе смертных и Не-мёртвых. В отдельно взятом городе обычно не так уж много Каинитов, и целеустремлённый вампир действительно способен оказать влияние на ход дел. Сородичи имеют возможность склонять на свою сторону местную бюрократию и, через неё, политиков. Благодаря продолжительности своей Не-жизни они могут позволить себе контролировать нужные им процессы от самого их зарождения до реального осуществления перемен. Таким образом, идеализм, несмотря ни на что, очень даже возможен в современные ночи – он мало распространён, однако существует.

Вампиры-идеалисты, как и радикалы, скорее всего, придерживались своих убеждений ещё до Становления. Бывший политический активист 1960-х – типичный образчик идеалиста. Такое Дитя, воспитанное в духе мира, любви и всеобщего братства, может считать махинации старейшин бессмысленной тратой времени. Кому нужны политическая власть и экономическое влияние, когда впереди вечность? Такие вампиры могут тяготеть к интроспективной философии и политическим теориям; но, в отличие от радикалов, идеалисты стремятся не столько проникнуть в общество Сородичей, сколько улучшить его.

В современные ночи идеалистов часто принимают за дураков. Цинизм и беспринципность полностью главенствуют в умах большинства вампиров, и те, кто верит в столь устарелые ценности, как милосердие и всеобщее духовное совершенствование, воспринимаются либо как наивные глупцы, либо как хитрые мошенники. Вторая из этих точек зрения, согласно которой под внешней борьбой за равенство идеалисты скрывают стремление к некой личной выгоде, наглядно демонстрирует главное препятствие, мешающее им распространять свои убеждения среди рядовых Каинитов. От тех, кто уверяет, что имеет наилучшие намерения, большинство Сородичей ожидают наихудших действий. Сделайте акцент на глубоком цинизме и недоверии, от которого в нынешние ночи страдают все. Подчеркните, что до появления персонажа-идеалиста многие другие уже озвучивали те же самые планы – и в итоге либо продались с потрохами, либо встретили чудовищную Окончательную Смерть из-за всего, что успели натворить (возможно, утащив с собой в могилу нескольких ни в чём не повинных Сородичей). Другие анархи могут видеть в идеалисте отличное средство достижения собственных целей: он может искренне стремиться к тому, чтобы сделать мир лучше для всех Сородичей, а те, в свою очередь, рады направить его энергию на достижение личных целей. Идеалисты часто оказываются зажаты в угол. С одной стороны, в одиночку они вряд ли чего-то добьются; с другой – мало кто, кроме них, настолько предан общему делу, что станет бороться за него *до конца* (нередко собственного), а не *до победы*. Идеалисту нужны союзники, однако он должен внимательно следить, чтобы личные мотивы, приводящие под его знамя других вампиров, не перевешивали ценности общего дела.

Авантюристы

В движении анархов больше позёров и беспринципных авантюристов, чем хотелось бы самим анархам. Конечно, равенство и одинаковые возможности для всех стоят того, чтобы за них ратовать, но какой от них толк, если они не приносят осязаемой, измеряемой в материальных едини-

цах выгоды? Многие неонаты присоединяются к анархам не потому, что искренне верят в право каждого вампира на равный доступ к власти, а потому, что хотят получить такое право сами – и к чертям всех остальных Сородичей. Старейшины владеют тем, что хотят иметь неонаты, а движение анархов даёт неплохую возможность это изменить. Во многих случаях авантюристы сражаются даже более отчаянно, чем по-настоящему верящие в общее дело анархи, поскольку очень ясно представляют себе, что получат в результате победы в отдельно взятом городе. У авантюристов в движении свои цели, и они очень хотят их достичь. Амбициозный молодой вампир сильно рискует, объединяясь с теми, к кому высшие чины Камарильи относятся неприязненно. У старейшин долгая память, и за пару проступков, совершённых сейчас, неонат может нести наказание в течение нескольких десятилетий.

Впрочем, хотя у авантюристов есть и полезные идеи, и политическая смекалка, позволяющие добиваться успеха в общем деле, они быстро покидают корабль, как только добиваются того, что им было нужно. Это важная тема, если вы ведёте хронику, в которой участвуют такие анархи. Подчеркните то огромное различие, которое присутствует между анархами, преследующими лишь собственные цели, и их честными собратьями, искренне верящими, что дело движения заслуживает того, чтобы за него сражаться. Анархи могут осудить авантюриста, заклеймив его «продажной шкурой», и постараться пошатнуть весь тот успех, которого тот добился за время сотрудничества с ними. Вдобавок ко всему, высокопоставленные члены Камарильи едва ли сочтут его достойным доверия и не станут ему помогать. Вампир, который работает вместе с анархами, одновременно планируя обратиться против них или прекратить борьбу, достигнув собственных целей, рискует в лучшем случае стать парией, а в худшем – изгнанником, преследуемум за предательство. Такой персонаж отлично подойдёт для хроники, в которой подчёркивается пропасть между богатством и могуществом старейшин и теми тупиковыми «возможностями», которые достаются неонатам. Временная, оппортунистическая поддержка революции может стать единственным путём к экономическому, общественному и политическому успеху для неоната, не желающего посвящать ближайшие столетия служению хозяевам.

В толпе

Главное, что определяет анархов – их борьба против существующего общественного порядка, дающая множество тем для историй о политике и соперничестве внутри самого их движения. Анархи вовсе не посвящают всё своё время подготовке заговоров против Князя или какого-нибудь другого правителя города. Учитывая, что они придерживаются огромного множества разных воззерний, целей и методов, насилие и схватки за влияние являются между ними обычным делом.

Насилие

Борьба анархов в основном разворачивается в тех кругах общества и экономических областях, которые не представляют интереса для старейшин, уже давно распределившими между собой почти все наиболее ценные активы города. Сражения анархов, как правило, проходят на улицах, где прямое физическое насилие занимает место более утончённых интриг и хитрых уловок. У многих анархов просто нет ресурсов, которые позволили бы им как-то повлиять на политику или сделать несколько телефонных звонков нужным людям, чтобы разобраться с новым соперником. К счастью для Маскарада, большинство конфликтов между анархами не настолько масштабны, чтобы привлекать внимание полиции – стражи порядка считают их всего лишь очередными проявлениями уличной преступности или результатами слишком горячего спора.

Насилие не обязательно проявляется в прямых рукопашных схватках между Каинитами. Подбрасывание бомб в любимые

убежища противника или уничтожение нескольких его смертных союзников – излюбленная тактика анархов в борьбе друг с другом. Анархи редко действуют на тех же ярусах общества, что и старейшины, однако это не означает, что у них нет связей и союзников. Бандиты, политические активисты, ультраправые боевики, религиозные фанатики, сообразительные бездомные – почти все, кого можно встретить на улицах, могут предоставить анархам необходимую физическую помощь. Так как многие анархи исповедуют определённую идеологию, для них вполне естественно наладить контакт с местной группой приверженцев тех же убеждений. Сородич может вовлечь своих смертных единомышленников в конфликт с другим Немёртвым – но возможен и обратный вариант. Одни смертные могут не поделить что-то с другими, что приведёт к открытому противостоянию. Так, банда смертных захочет приложить все усилия, чтобы избавиться от конкурентов, и тем самым спровоцирует вражду между анархами, если обе стороны обратятся за поддержкой к Каинитам. Более того, благополучие анархов в целом может зависеть от стабильности среди их смертных союзников, и в результате Сородичам придётся как-то смягчать ситуацию, не прибегая к помощи обычных людей.

Политика

Политика анархов обычно включает альянсы и отношения, заключаемые между Сородичами, и те интересы, которые для них важны. Как и в высших кругах вампирского общества, анархи плетут заговоры и интриги между собой, чтобы добиться славы и уважения среди собратьев. Политика внутри фракций анархов, как и насилие, носит очень прямой, интуитивный характер. Анархи предрасположены к тому, чтобы налаживать связи и вести соперничество в открытую, лицом к лицу. Старейшины могут полагаться на коварство и на учреждения смертных, чтобы заложить основу своего влияния, анархи же могут использовать лишь искусный блеф, собственную сообразительность и бесстрашие. Опять же, среди них обычны прямые конфронтации, и в основном всё происходит на улицах: для более масштабных политических игр им просто не хватает ресурсов и поддержки.

Чаще всего конфликты между анархами возникают из-за споров об идеологии или из-за личных интересов. Анарх, заработавший репутацию продажного типа, столкнётся с огромными трудностями, если попытается чего-то добиться от своих собратьев – те оставят его в изоляции, и его позиция окажется крайне невыгодной. По иронии судьбы, чем больших успехов добился анарх, – и, следовательно, чем полезнее он для движения, – тем выше вероятность, что найдётся завистник, который заявит, будто он продал свои идеалы ради комфортного существования. Учитывая отчаянное положение многих анархов, любой из них, кому удалось добиться хоть какого-то успеха и процветания, часто в самом деле обязан продвижением по социальной лестнице сотрудничеству с системой.

В любой хронике об анархах может возникнуть ситуация, в которой персонажам придётся ставить на место какого-нибудь самоуверенного молодого смутьяна, решившего оспорить их право на решающее мнение в сообществе анархов. Анархи, как и все, уязвимы перед конфликтами, возникающими исключительно из-за чьей-то гордости и эгоизма. Учитывая, что у многих из них больше ничего и нет, кроме этих качеств, такие стычки между ними, вероятно, даже больше распространены, чем среди старейшин. Вампир, укреплявший своё положение десятилетиями, если не веками, не может позволить себе рисковать всем из-за какой-то мелкой обиды или проявления неуважения. Анархам же особо нечего терять, и они могут поставить на карту всё, лишь бы отомстить соперникам.

Экономика

У анархов почти нет доступа к богатству и власти, поэтому внутри движения

нередко разгораются конфликты из-за денег – и чаще из-за нескольких сотен или тысяч, чем из-за нескольких сотен тысяч. Для влиятельного Сородича угнанный автомобиль – всего лишь временное удобство, тогда как для анарха он может стать важным экономическим преимуществом или даже походным убежищем. Оружие, наркотики и прочие легко сбываемые вещи представляют для анархов, которые часто не располагают связями и ресурсами, позволяющими более тесно работать со смертными, немалую важность – особенно в тех местах, где старейшины строго контролируют вмешательство Сородичей в бизнес.

Анарх, пытающийся накопить хоть какое-то состояние, становится мишенью для любого другого анарха, нуждающегося в ресурсах и не разделяющего образа мыслей своего преуспевающего собрата. Конечно, Князь может стереть вас в порошок, если вы устроите налёт не на тот банк или станете терроризировать смертных не в том районе города, но у большинства анархов нет той силы и влияния, которые могли бы защитить их от таких посягательств на их собственность. К тому же если захватить имущество анарха, ему будет сложно выследить вора. Напомните своим игрокам, что в хронике, посвящённой анархам, наличность – это отнюдь не что-то само собой разумеющееся. Когда Каинит решает действовать вне Камарильи или любой другой организации, от Окончательной Смерти его могут отделять лишь несколько сотен долларов.

M.G.

Глава шестая: Наследие Не-жизни

В Новом Орлеане я сражался в недобрый час,
показал врагам всю ярость своей винтовки… и постарел.
Из «Руководства для офицеров», 1966 год

Вампирские Дисциплины – их использование, само их существование – составляют неотъемлемую часть Не-жизни всякого Каинита. Некоторые считают их дарами, доставшимися от Первого Вампира, Каина; другие – чертовски полезными дополнениями к проклятию прародителя Немёртвых. Вне зависимости от того, как кто к ним относится, Дисциплины важны для Сородичей ничуть не меньше, чем Голод. В большей степени, чем все другие сомнительные «преимущества» существования в виде вампира, они определяют сущность Каинитов как хищников среди людей.

Неудивительно, что Дисциплины занимают столь важное место в поведении и мышлении Сородичей. Они влияют на способы охоты вампиров, на их отношения со смертными и на то, как Каиниты защищаются от людей. В то же время Дисциплины накладывают отпечаток на взаимодействие вампиров между собой, на их общение друг с другом. Важную часть самосознания вампира составляют его представления о своих сверхъестественных способностях. Способы, которыми он изучает и применяет Дисциплины, влияют на то, каким созданием он становится.

Прогресс вампира среди Сородичей также отражает то, как он учит и использует свои Дисциплины. В Камарилье сиры обучают своих Детей тем Дисциплинам, которые обычны для их кланов, и охраняют свои знания так же ревностно, как и свои богатства. Детей Камарильи учат применять свои новообретённые силы экономно, как можно более скрытно, чтобы не привлекать внимания охотников и прочих смертных. Каиниты Шабаша верят, что их сверхъестественные силы – заслуженный подарок от Каина, первого мятежника и первого убийцы. Они полагают, что само существование Дисциплин доказывает их превосходство над людьми, и не стесняются демонстрировать свои возможности в самой отвратительной форме. Шабаш также использует Дисциплины как оружие в своей священной войне против Камарильи, поэтому его сторонники более расположены к тому, чтобы делиться друг с другом знаниями во благо общего дела.

В еженощной Не-жизни анархов Дисциплины занимают столь же важное место, но для них они играют несколько иную роль, чем для вампиров Камарильи и Шабаша. За шестьсот с чем-то лет, прошедших с момента появления первых настоящих анархов, среди них сложились некоторые традиции восприятия, изучения и применения Дисциплин. Именно этим традициям и посвящена данная глава.

Доступность Дисциплин

Первый аспект, связанный с Дисциплинами, на который вы должны обратить внимание, – и с точки зрения своего персонажа, и при его создании, – это их доступность. Сам факт того, что ваш персонаж знает какие-то Дисциплины, уже что-то значит, и этот вопрос всегда следует согласовывать с рассказчиком.

Анархам не запрещено изучать ни одну из Дисциплин, описанных в других книгах правил Vampire. Впрочем, здравый смысл подсказывает, что некоторые из них выучить проще, другие сложнее. В конце концов, если вы никогда не встречались с Ласомбра, откуда вы могли узнать Власть над тенью?

Общие Дисциплины

Общими мы называем здесь все те Дисциплины, которые перечислены в

главной книге правил Vampire: The Masquerade, но не являются привилегиями какого-то одного клана. Это Анимализм, Доминирование, Затемнение, Могущество, Присутствие, Прорицание, Стойкость и Стремительность – Дисциплины, в которых проявляются самые общие преимущества существования Каинитов, от обострённых чувств до непреклонной устойчивости и сверхъестественного личного магнетизма. По сути, Сородичи – это существа, которые охотятся на людей и питаются их кровью, а данные способности помогают им в этом.

Эти Дисциплины наиболее востребованы среди всех вампиров, и анархи знают их чаще, чем любые другие. Учителя общих Дисциплин могут получать большое влияние за счёт обмена знаниями с другими Сородичами, ведь эти способности всегда в цене. Каждое из таких умений облегчает охоту и повышает шансы выжить при столкновении с любой угрозой. Вне зависимости от секты, предприимчивый вампир может приобрести значительное влияние и заслужить немалую благосклонность, обучая своих союзников этим Дисциплинам.

Специализированные Дисицплины

Изучение отдельных специализированных Дисциплин также возможно для анархов, однако этими силами, как правило, труднее овладеть. Так, Власть над тенью и Изменчивость – преимущественно Дисциплины Шабаша, что сильно снижает их доступность. Тауматургия – привилегия Тремеров, которые не только замкнуты и привержены традициям, но и хранят незыблемую верность Камарилье, поэтому нужно очень хорошо постараться, чтобы найти учителя этой Дисциплины среди анархов. Проще отыскать Малкавиан и Гангрелов, у которых можно научиться Помешательству и Превращению, соответственно, но для Сородичей из других кланов это весьма рискованно. Химерию и Смертоносность тяжело выучить из-за малочисленности тех Сородичей, для которых эти Дисциплины являются клановыми. Джованни ни за что не станут обучать Некромантии *никого* из чужаков, а беспечный анарх, решивший выучиться Серпентису у Последователя Сета, скорее всего, потеряет куда больше, чем получит. Ещё раз подчеркнём, что игрокам не запрещено приобретать эти Дисциплины, но причины их получения должны строго соответствовать истории и концепции персонажа.

Редкие Дисциплины

Редкие Дисциплины включают странные искажения Проклятия Каина – Демонизм, Тёмную Тауматургию, Мистерию, Сангвинус, Темпорис, Валерен и Висцератику, а также Дисциплины, разработанные жалкими слабокровными Каинитами Четырнадцатого и Пятнадцатого Поколений. Почти невозможно найти вампира, владеющего этими Дисциплинами, тем более среди анархов. Ещё сложнее узнать такого Сородича настолько, чтобы *понять*, что он их знает. Во всяком случае, чтобы ваш персонаж-анарх выучил какую-то из этих Дисциплин, нужно, пожалуй, прямое вмешательство Бога (или его самого нелюбимого ангела).

Ради блага истории рассказчик может запретить брать эти Дисциплины при создании персонажа. Если вы хотите взять своему персонажу какую-то из них, убедите вашего рассказчика, что её нужно включить в повествование – для этого желательно придумать хорошую предысторию или потенциально интересного NPC. Если вы – рассказчик и категорически не хотите допускать использование этих тайных сил в своей хронике, вы вправе дать игроку решительный отказ.

Технически возможно отыграть персонажа-анарха, принадлежащего к одному из кланов, владеющих этими Дисциплинами, однако объяснять рассказчику, почему он должен вам это разрешить, придётся исключительно вам. Мягко говоря, Горгульи, Баали, Салюбри и прочие столь же диковинные существа попросту слишком редки, к тому же у них чересчур много собственных проблем и без анархов.

Изучение Дисциплин

Сородичам столь же важно обретать и углублять свои познания в Дисциплинах, как обычным смертным – учиться писать, печатать на клавиатуре, водить машину или заниматься любовью. Эти навыки не строго необходимы для выживания, но всё же существенно увеличивают шансы на успех в нынешние ночи и делают существование вампира куда проще. Как и в случае с человеческими умениями, поиски подходящего учителя и сам процесс обучения с его испытаниями и ошибками предоставляет массу материала для создания увлекательных историй. Если ваши персонажи сталкиваются с проблемой, которую не смогут преодолеть, не выучив новой Дисциплины или не углубив познания в уже знакомой, то усилия, которые им придётся приложить для достижения цели, могут стать хорошей основой для сюжетной линии вашей хроники.

Ниже вы узнаете о том, как и откуда анархи чаще всего узнают секреты Дисциплин.

От старейшин

Наиболее привычные для них Дисциплины анархи изучают под руководством своих старейшин – как правило, собственных сиров. Именно старейшины научили их основным охотничьим приёмам и методам манипулирования смертными с целью кормления. Многие старейшины считают такое обучение просто способом сберечь свои капиталовложения. В большинстве случаев Сородичи создают Детей осознанно и не без причины (нужно сказать, что для смертных это тоже верно), поэтому им важно убедиться, что их потомки в достаточной степени овладеют преимуществами, которые даёт им Не-жизнь. Именно сиры воспитывают молодых Сородичей, помогая им совершенствоваться в Дисциплинах – объясняют важность новых способностей и особенности их использования.

Впрочем, в большинстве случаев сиры обучают Детей лишь тому, что тем совершенно необходимо знать, чтобы выжить и исполнить своё предназначение. Сородичи Камарильи часто поступают так, чтобы

обеспечить зависимость потомков от себя и сделать их послушными пешками в своих играх. Они не дают Детям ни надежды, ни возможности улучшить навыки, чтобы те не стали оспаривать принадлежащие сирам ресурсы. Разногласия из-за такой прижимистости могут стать ещё одной причиной ухода молодого вампира Камарильи в анархи.

Те вампиры, которые получили Становление уже в движении, от других анархов, обычно обнаруживают, что их сиры охотнее делятся с ними знаниями и помогают улучшать навыки. В конце концов, большинство анархов дают Становление Детям, рассчитывая, что те принесут некую пользу движению, и считают себя обязанными убедиться, что их потомки будут хорошо подготовлены к достижению цели. К тому же дать потомку свободный доступ к странным, новым для него силам Дисциплин – значит убедить его в искренней преданности его сира идеалам движения.

Если анарх хочет узнать новую Дисциплину от старейшины, не являющегося его сиром, для него в этом нет принципиальных препятствий. Всё зависит от личного обаяния анарха и его отношений с тем Сородичем, который владеет нужной Дисциплиной. Вся хитрость в том, чтобы убедить старшего вампира, что потенциальный ученик действительно нуждается в новой Дисциплине и что наставнику каким-то образом выгодно поделиться своими познаниями. Ученик может задолжать учителю ответную услугу, взять на себя выполнение важного и опасного задания или просто пообещать, что использует свои новообретённые силы против одного из врагов старейшины.

От товарищей

Анархи часто учат новые Дисциплины (или улучшают познания в уже известных) при помощи своих собратьев. Слово «собрат» в данном случае может обозначать соклановца, сверстника, единомышленника, обладателя схожего опыта или представителя того же поколения. Как правило, ближайшими собратьями анархи считают товарищей по стае.

Восставшие из мёртвых хищники не очень-то склонны заводить настоящих друзей, однако члены банд и стай анархов обращаются друг к другу за помощью и защитой или же просто вместе веселятся, отвлекаясь от постоянной борьбы, наполняющей их Не-жизни. Отчасти такое взаимное доверие основано на убеждённости в том, что каждый Сородич стаи стремится к достижению той же цели, которая объединяет всех остальных, и будет помогать другим добиться успеха. Поэтому большинство анархов считают, что в их – и в общих – интересах поделиться своими знаниями Дисциплин с собратьями по котерии. Они также осознают, насколько шаткой является позиция их фракции в Джихаде, и понимают, что неразумно класть все яйца в одну корзину. Узкая специализация в какой-то области высоко ценится в группе заинтересованных Сородичей, однако потеря такого единственного специалиста станет для группы большой проблемой. К примеру, стая анархов-разведчиков будет действовать более эффективно, если несколько её членов будут владеть вторым или третьим уровнем Прорицания, но её работа сильно осложнится, если эта Дисциплина доступна лишь одному Сородичу, которого остальным придётся тщательно оберегать. Такое разделение обязанностей неэффективно, и в таких ситуациях может оказаться, что некоторые персонажи то и дело оказываются незадействованными.

От соперников

Соперники анархов – это вампиры, конкурирующие с ними в достижении одной и той же цели, но не желающие активно навредить им. Разные стаи анархов часто соперничают между собой, а те участники движения, которые когда-то принадлежали к Камарилье, считают конкурентами бывших союзников. В очень редких случаях особо воинственные стаи анархов могут соревноваться даже с относительно

спокойными шабашитами. Поскольку соперники не обязательно враждуют между собой, они также могут обмениваться знаниями о Дисциплинах.

Тем не менее, убедить соперника научить вас чему-нибудь полезному будет не так уж легко. Сложность зависит от того, насколько активно вы с ним конкурируете и насколько ему самому выгодно вас обучать. Если соперничество происходит между равными, ради спортивного интереса, то обмен Дисциплинами может использоваться просто для уравновешивания шансов на успех. Изучение определённых Дисциплин может входить в условия заключённого между персонажами пари. Если же соревнование более напряжённое, – например, если обе стороны добиваются одних и тех же ресурсов, необходимых им для выживания, при этом не препятствуя друг другу напрямую, – такая торговля очень маловероятна (разве что соперникам придётся срочно объединиться против общего врага). Анархи безоговорочно готовы учиться и учить Дисциплинам, сотрудничая с конкурентами, только когда уверены, что это принесёт их движению ощутимую пользу.

От врагов

Враги вампиров не просто соревнуются с ними за обладание ресурсами, но и стараются нанести противникам как можно больше вреда в процессе. Каиниты Шабаша – самые очевидные враги анархов, но и рассерженные Сородичи Камарильи, пару раз ставшие жертвами их действий, могут стать их могущественными и опасными недругами. Врагу мало неудачи персонажа в достижении его цели – ему нужно, чтобы тот ещё и страдал. Поэтому добиться от противника, чтобы тот научил анарха хотя бы простейшим основам какой-нибудь Дисциплины, крайне трудно и маловероятно.

Безусловно, такая затея сложна в реализации, однако теоретически её можно воплотить в жизнь. Если группа анархов одержит верх над сильным врагом, его можно будет убедить поделиться знаниями – или потребовать их от него под страхом мучений и Окончательной Смерти, или заставить согласиться при помощи пыток. Победители могут даже проводить периодические сеансы устрашения, чтобы сломить волю пленника и вынудить его выдать все свои секреты – а потом проткнуть его колом и оставить встречать рассвет. Конечно, использование любого из этих методов выжимания информации грозит тем, что унижение и запугивание сделают врага лишь более отчаянным и опасным. Говорят также, что Амарант – ещё один способ выучить Дисциплины, хранящиеся в крови «учителя», однако последствия такой попытки могут оказаться фатальными.

Создание совершенно новых Дисциплин

В последние ночи среди суеверных вампиров распространились слухи, согласно которым отдельные представители Четырнадцатого и Пятнадцатого поколений способны создавать абсолютно новые Дисциплины, развивать их вплоть до четвёртого уровня и даже обучать им представителей любого клана и линии крови. Тем не менее, такие необычные Дисциплины редко встречаются среди анархов. Хотя может показаться, что угнетённые и отверженные вампиры из этих жалких поколений стали бы отличными анархами-идеалистами, на самом деле их обычно списывают со счетов, так как они слишком малочисленны и слабы, чтобы принести реальную пользу движению. Кроме того, они не соответствуют философии анархов просто в силу своей сущности. Подсекта анархов – организация, нацеленная на будущие достижения, а наличие в её рядах слабокровных вампиров грозило бы подорвать веру лидеров движения в то, что у Сородичей вообще есть хоть какое-то будущее.

Использование Дисциплин

Не бывает двух совершенно одинаковых анархов (обстоятельства порождают исключения из правил), но среди представителей движения всё же существует не-

кий общий взгляд на применение Дисциплин. Поводы, которые анархи используют для употребления Дисциплин, стандартны для членов любой другой секты; от оппонентов и врагов их отличают способы их применения. Среднестатистический анарх использует Дисциплины для охоты, для защиты, для получения социальных выгод среди своих товарищей, а иногда – для обретения каких-либо ресурсов.

Благоразумный анарх всегда понимает, что открыто полагаться на Дисциплины может быть опасно для Не-жизни. Все Сородичи, даже анархи, – создания скрытные, вынужденные прятаться среди людей и не бросаться в глаза. Решать каждую проблему при помощи сверхъестественных сил – всё равно что убивать мух бейсбольной битой. Не всегда самые мощные средства – самые лучшие, и каждый рано или поздно это понимает.

Охота

Методы охоты анархов ничем не отличаются от способов, применяемых самыми преданными сторонниками Камарильи. В первую очередь движение анархов – составляющая этой секты, так что это сходство естественно. Таким образом, при поиске пищи они сводят к минимуму использование столь пугающих Дисциплин, как Превращение или Могущество. Доминирование и Присутствие – полезные способности для анархов, которые охотятся открыто, в своих баронствах, а Затемнение и Прорицание отлично подходят для скрытных анархов, «браконьерствующих» в доменах алчных старейшин.

Отличительная особенность охотничьей манеры анархов – применение групповой тактики. Подобно стаям Шабаша, банды анархов часто охотятся вместе, чтобы увеличить шансы на успех. Впрочем, они сохраняют определённую утончённость и деликатность, которой нет у шабашитов. Чтобы добиться максимальной эффективности, анархи сочетают разумное применение Дисциплин и продуманную работу в команде.

Защита

Современный мир опасен для большинства Сородичей, и анархи это очень остро осознают. Многие старейшины Камарильи используют любую подвернувшуюся возможность, чтобы избавиться от молодых, незрелых мятежников. Фанатичные воины Шабаша охотятся на анархов, не желающих переходить на их сторону (если они вообще предлагают им сменить сторону). Странные охотники на нежить, владеющие непредсказуемыми способностями, нападают на них во сне. Дикие Люпины, рыча и скалясь, бродят по пригородам, поджидая беспечных Каинитов, слишком удалившихся от цивилизации. Чтобы избавиться от всех этих врагов и выжить, анархи могут прибегать к любым средствам.

Анархи, не располагающие столь же значительными ресурсами и влиянием, которыми обладают их соперники из Камарильи, часто вынуждены применять Дисциплины, чтобы выжить. Затемнение особенно полезно для Сородичей, недавно присоединившихся к движению и понимающих, что после разрыва с основной сектой им нужно действовать скрытно. Оно также помогает избегать неприятностей при питании в доменах Камарильи. Стойкость выручает более воинственных анархов, верящих в эффективность партизанских вылазок против «агентов истеблишмента», но при этом недостаточно осторожных. Стремительность и Присутствие – излюбленные козыри многих анархов, понимающих, что иногда, когда бой заведомо проигран, лучше отступить и подождать до следующей ночи или избежать опасной ситуации мирным путём, пока вокруг не засвистели пули.

Многие анархи строят планы на будущее и поэтому предпочитают защищаться заранее, а не ждать внезапного удара. Следовательно, им нужно использовать тщательный предварительный анализ ситуации и слаженную работу в команде, чтобы облегчить себе работу. Прорицание и даже первый уровень Превращения улучшают такую предварительную защиту.

Успех в обществе

Старшие Сородичи Камарильи, находящиеся среди равных себе, склонны ценить лишь то уважение, которого добились обычным путём, но молодые вампиры из движения анархов совершенно не стесняются обеспечивать себе успех в обществе, прибегая к сверхъестественным силам. Грамотно использованное Присутствие гарантирует немедленное получение статуса (пусть и временного) в любых кругах общества Не-мёртвых и позволяет приобрести союзников и связи (опять же, лишь на время). Менее утончённое Доминирование может напрямую воздействовать на поведение окружающих – умные анархи ценят и это преимущество. Впрочем, выставлять напоказ свои способности к Доминированию в присутствии соперников из Камарильи как минимум рискованно, учитывая, что большинство Сородичей Башни имеют более сильное поколение, нежели анархи. Даже сугубо физические Дисциплины – Стремительность, Могущество, Превращение и Стойкость – могут принести некоторый успех в обществе, если у их обладателя есть чувство момента и некоторый вкус к драматизации.

Торгуя своими знаниями в области той или иной Дисциплины, анархи однозначно могут получить высокий статус в обществе. Предприимчивый анарх, владеющий сразу многими или же наиболее востребованными Дисциплинами, способен добиться признания и неплохого положения, выступая в качестве учителя. Наставник, предлагающий редкую или специализированную Дисциплину, тоже может заслужить уважение. Особо храбрым анархам даже удаётся приобрести заметный почёт среди своих собратьев благодаря изучению вражеских сил и способностей.

Более того, терпеливый и цивилизованный анарх способен превратить свои познания в Дисциплинах в заметный рычаг

влияния в сделках со своими конкурентами и оппонентами из Камарильи. Анарх может подкупить или победить молодых Сородичей Камарильи при помощи тех познаний, которые им не доверили собственные сиры. Некоторые анархи так прославились подобным поведением, что заслужили некоторый статус среди членов Камарильи, которых они обучали. В то же время эти анархи получают ещё большее уважение со стороны своих собратьев по движению благодаря тому, что способны извлекать выгоду из таких контактов с Камарильей. Некоторые отважные или безрассудные анархи даже пытаются вести более опасную игру, заключая такие сделки с членами Шабаша.

Управление ресурсами

Управлять ресурсами – значит не только их получать, но и расширять их, и оберегать от посягательств жадных соперников. Убеждённым анархам важно защищать свои ресурсы (в механическом плане выраженные точками Дополнений), и они применяют все доступные способы, чтобы их сохранить.

Что касается приобретения ресурсов, то с этой целью вампиры чаще всего используют Прорицание и Присутствие. Регулярное применение Восторга значительно облегчает установление контакта с союзниками, а Обострённые Чувства и Прикосновение Духа могут подсказать, где отыскать полезные контакты. Слава, Статус и Влияние могут быть основаны на Присутствии, однако при напряжённых конфронтациях разумное проявление силы в виде Могущества, Стремительности или Превращения также может принести уважение. Стадо, – один из самых ценных ресурсов для анархов, – обычно создаётся за счёт Присутствия и осторожно используемого Доминирования.

Сохранение и приумножение ресурсов обычно требуют дальнейшего применения тех Дисциплин, благодаря которым они были получены изначально. Если, к примеру, анарх сохраняет своё Влияние при помощи продуманного шантажа, ему приходится применять сверхъестественные силы хотя бы для того, чтобы регулярно получать свежие данные. Такие силы, как Восприятие Ауры и Телепатия, позволяют предвидеть возможное предательство со стороны людей, на которых вампир полагается или которые снабжают его информацией (то есть Союзников и Связей).

Защита приобретённого имущества выражается как в принятии предварительных мер безопасности, так и в последующих действиях в случаях чрезвычайных ситуаций. Хорошо подготовленный анарх оберегает свои вложения и активы, просто разумно управляя ими и постоянно отслеживая потенциальные угрозы. Тот же анарх, чьи ресурсы внезапно оказываются в опасности, часто вынужден полагаться на Дисциплины, применяя их как можно быстрее и мощнее. Забвение, одна из способностей Доминирования, отлично помогает в затруднительных ситуациях, как и даруемый Присутствием Взгляд Ужаса. Если под угрозой находятся люди, формирующие могущество вампира, – то есть олицетворяющие Союзников, Связи и Стадо, – то Могущество, Стойкость и даже некоторые способности Анимализма могут пригодиться для их спасения.

Правила, регулирующие Дисциплины

Перед началом игры обязательно прочтите нижеследующие правила, касающиеся Дисциплин.

Создание персонажа

Стандартная схема создания персонажа позволяет вложить в клановые Дисциплины три точки. Однако, как вы помните из третьей главы этого руководства, при создании персонажа-анарха вы получаете не три точки Дисциплин, а четыре. Дополнительная точка отражает большую доступность изучения сверхъестественных способностей среди анархов, а также ту важную роль, которую Дисциплины игра-

ют в их Не-жизни. Кроме того, вы можете дополнительно развить познания персонажа за счёт свободных очков (по стандартной системе расценок), но вам следует убедиться, что уровень его владения своими вампирскими способностями соответствует предыстории и концепции.

Развитие Дисциплин за счёт опыта

Анархи могут совершенствоваться в Дисциплинах по ходу игры, тратя столько же очков опыта, сколько и все остальные вампиры. Первый уровень новой Дисциплины приобретается за 10 очков. Чтобы улучшить клановую Дисциплину, нужный показатель уровня следует умножить на 5 очков; для внеклановых модификатор равен 7. Например, если анарх-Бруха хочет повысить Могущество до трёх, ему нужно будет потратить 15 очков опыта, а если он хочет довести до того же третьего уровня Превращение, то ему придётся заплатить уже 21 очко. В основном механика стандартна, специфические отличия, присущие анархам и описанные выше в этой главе, проявляются исключительно в ходе отыгрыша.

Максимальные уровни Дисциплин

Как и все полноценные вампиры, анархи способны повышать уровень владения своими Дисциплинами вплоть до пятого – теоретически и выше. Впрочем, здесь появляются некоторые ограничения. Во-первых, чтобы освоить шестой уровень любой Дисциплины, Сородич должен принадлежать хотя бы к Седьмому поколению (см. основную книгу правил Vampire: The Masquerade). Во-вторых, анарх не может начинать игру со столь высоким уровнем владения Дисциплинами, даже если в плане механики он может позволить себе потратить свободные очки таким образом. Когда персонаж накопит соответствующее количество очков опыта в ходе хроники, он может приобрести шестой уровень любой доступной Дисциплины по правилам, описанным в руководстве по Камарилье. Помните, однако, что таким образом можно получить доступ лишь к одной способности шестого уровня – независимо от того, разработал ли её сам персонаж с нуля или выучил уже имеющуюся. Не забывайте также, что вампиры, которые достаточно стары для изучения таких высоких уровней Дисциплин, скорее всего, уже скопили значительные ресурсы и, вероятно, отказались от своей приверженности идеям анархов.

Изучение комбинированных Дисциплин

Странные, но очень действенные эффекты комбинированных Дисциплин редки, а стоимость их приобретения для персонажей-анархов почти заоблачно высока; впрочем, они не запрещены. Помните, что цена достижения высоких уровней Дисциплин выше, чем, возможно, всё то количество очков опыта, которые персонажи-анархи могут получить. Даже если персонаж будет склонен выучить какую-то из таких способностей, для этого ему потребуется сначала потратить много опыта и времени, чтобы в достаточной мере узнать базовые Дисциплины, затем ещё и найти наставника, и только после этого он сможет вложить *ещё больше* очков опыта в изучение комбинированной Дисциплины.

Новые Дисциплины, доступные анархам

Ниже перечислены новые эффекты Дисциплин, разрабатывавшиеся анархами в течение многих лет борьбы с Камарильей и Шабашем за равенство и выживание. Эти силы несколько уменьшают пропасть между особенными целями анархов и теми возможностями, которые им предлагают обычные Дисциплины.

Комбинированные Дисциплины

Анархи часто оказываются в отчаянном положении, поэтому вынуждены приспосабливаться к ситуации – иначе невзгоды сломят всё движение. Эти молодые, страстные Сородичи с поразительным успехом совмещают те крайности, которые им дарует их сущность. В этом разделе вы

найдёте примеры комбинированных Дисциплин, дающих представление о нетрадиционных методах, к которым прибегают анархи, когда сталкиваются с клыками и когтями противников.

Звериное Обличье
Анимализм ●●●
Доминирование ●●●

Взывая к Зверю, живущему в других Сородичах, владеющий этой Дисциплиной анарх делает своё лицо похожим на морду дикого животного. В некоторых случаях он начинает напоминать настоящий гибрид человека и зверя, но чаще всего люди, сталкивающиеся с наделённым этой способностью субъектом, просто чувствуют, что его манера поведения отдаёт чем-то животным, и им становится неуютно в его обществе.

Система: игрок, применяющий эту способность, тратит один пункт временной Силы воли, а если знает Натуру жертвы, которую собрался напугать, – один пункт крови. Затем делается бросок Манипулирование + Экспрессия со сложностью 6. Способность применяется на существо, которое смотрит анарху в глаза; при успехе жертва видит в облике вампира черты какого-то животного. Холодный Вентру может показаться акулой, а хитрый Носферату – отвратительно изуродованной лисицей. Если постоянная Сила воли жертвы ниже 3, она видит в персонаже настоящего «зверочеловека» и, вероятно, обращается в паническое бегство. У людей с более крепкими нервами остаётся сильное ощущение, что персонаж чем-то напоминает какое-либо животное. Отыгрывайте соответствующую реакцию или просто увеличьте на 2 сложность всех бросков на социальные взаимодействия, пока персонаж находится в зверином обличье.

Вызванное впечатление должно логически следовать из личных качеств персонажа. Например, робкий и скромный Сородич вряд ли покажется кому-нибудь медведем, а благородный персонаж, скорее всего, не будет похож на змею. Окончательное решение относительно того, какое животное подойдёт в каждом конкретном случае и как отреагируют другие действующие лица (в том числе персонажи игроков, если они вовлечены в ситуацию), остаётся за рассказчиком.

Обратите внимание, что эта Дисциплина основана на Доминировании. Сородичи, применяющие эту способность против других вампиров, должны принадлежать к более сильному поколению, чем их жертвы (или хотя бы к тому же) – иначе она просто не подействует. Кроме того, Звериное Обличье можно применять только на одного субъекта. Таким образом, каждое использование этой способности заставляет одного человека видеть в персонаже звериные черты. Можно, конечно, убедить и других окружающих, что вампир выглядит как животное, и даже выбрать несколько разных обличий для разных зрителей, но каждый раз всё равно придётся применять Дисциплину заново.

Количество успехов в броске Манипулирование + Экспрессия определяет продолжительность эффекта: один успех – одна сцена, два – вся ночь, три – неделя, четыре – месяц, пять и более – год. Стоимость Звериного Обличья – 15 очков опыта.

Барсучья Шкура
Стойкость ●
Превращение ●●●●

Как и следовало ожидать, эта вариация Превращения была разработана Гангрелами. При её использовании кожа Сородича становится грубой и жёсткой на ощупь. Так же, как пчелиные жала не пробивают толстую шкуру барсука, когда тот лакомится мёдом, так и атаки, направленные против вампира, не причиняют ему вреда.

Система: для активации способности нужно потратить пункт крови. До конца сцены все колющие удары (но не режущие – рассказчики, окончательное слово за вами), например, попытки проткнуть вампи-

ра ножом, колом или пикой, наносят вдвое меньше повреждений *уже после* броска на поглощение – с округлением вниз, хотя любая атака, которая не была полностью поглощена, всё равно нанесёт хотя бы один уровень повреждений. Эта способность стоит 12 очков опыта.

Зов Крови
Анимализм ●●●
Прорицание ●●●

Эта комбинированная Дисциплина, используемая анархами при разведке на вражеской территории, позволяет буквально почувствовать присутствие Зверя в окрестностях. Анимализм, как одна из основ способности, настраивает Сородичей на всех, кто так или иначе связан со Зверем, а Прорицание позволяет интерпретировать и расширить эти ощущения. Зов Крови может дать разведчику полное представление о том, сколько вампиров и гулей находится в той или иной местности.

Система: игрок тратит пункт крови и делает бросок на Восприятие + Знание животных. При успехе персонаж получает представление (более-менее соответствующее истинной сути) обо всех Сородичах и гулях, находящихся в непосредственной близости. Дистанция, на которой срабатывает способность, зависит от количества успехов. При единственном успехе персонаж «просканирует» гостиничный номер, при двух – большое помещение вроде банкетного зала или салона, при трёх – частный дом, при чётырёх – многоэтажное здание, а при пяти и более – всю окрестность.

Рассказчики, обратите внимание, что эта способность отыскивает Зверя, который присутствует *во всех* Сородичах и гулях, поэтому под её действие могут попасть и спутники анарха. Более того, она как бы прикасается к Зверю, чтобы почувствовать его присутствие, поэтому особенно внимательные вампиры и гули могут ощутить, что их Зверь пробудился – а в этом случае *присутствие* может стать весьма неприятным. Чувственная информация, считанная при помощи этой способности, также довольно расплывчата: взывать к Зверю в таком количестве существ, желая почуять лишь одно, мягко говоря, неразумно. Осторожно позволяйте игрокам применять эту Дисциплину, не превращайте её в универсальный «локатор Сородичей». Каиниты, слишком упорно тормошащие Зверя в других, могут сами оказаться на грани Безумия, поскольку Зов Крови каждый раз провоцирует их собственного Зверя. Зов Крови стоит 18 очков опыта.

Лоно Хаоса
Помешательство ●●●●
Доминирование ●●●●

Малкавиан среди анархов больше, чем можно было бы подумать, и эта способность демонстрирует, как много они могут дать движению, если примут близко к сердцу общее дело. Эта комбинированная Дисциплина позволяет анарху «внедрить» в сознание противника скрытый психоз и настроить его таким образом, чтобы он проявился при определённом событии. До тех пор, пока указанное событие не происходит, жертва не страдает от психоза, и это душевное расстройство может впоследствии исчезнуть после единственного проявления, однако анархи обожают эту способность. Благодаря ей Сородича, доверие к которому нужно подорвать, можно выставить перед окружающими совершенно ненадёжным и капризным.

Система: игрок выбирает психоз и делает бросок Манипулирование + Эмпатия. Сложность составляет 6, если персонаж, владеющий Дисциплиной, сам страдает от того психоза, который хочет наслать, или 8, если у него нет этого расстройства. Жертва делает бросок постоянной Силы воли на сопротивление (сложность 7). Если персонаж, применяющий способность, набирает больше успехов, чем жертва, то психоз успешно внедряется. Если нет, способность не срабатывает.

Ключевое событие может быть настолько (не)определённым, насколько

захочет использующий Лоно Хаоса Сородич – допускается любая формулировка, начиная с «когда ты в следующий раз встретишься с Князем» и заканчивая «когда ты почувствуешь голод в пятницу после полуночи». Когда наступает заданная ситуация, жертва испытывает приступ психоза в полной мере. Если анарх набрал пять и больше успехов при внедрении душевного расстройства в сознание противника, то после заданного события оно становится постоянным.

Помните, что эта способность, опять же, связана с Доминированием, поэтому требует взгляда в глаза жертве и преимущества в поколении. Жертва, вероятнее всего, не сообразит, что происходит, когда персонаж будет поражать её психозом – если только она не окажется очень подозрительной или ситуация не будет чересчур необычной. Приобрести Лоно Хаоса можно за 24 очка опыта.

Отправим их в Ад
Могущество ● или Стойкость ●
Присутствие ●●●

Борцы за дело анархов способны вдохновлять своих товарищей на решительные действия, когда положение дел становится критическим, и без насилия никак не обойтись. Эта сверхъестественная сила позволяет Сородичу вдохнуть в союзников отвагу, вернуть им доблесть даже в самой отчаянной ситуации и призвать их к битве. Анарх превращается в самую внушительную фигуру на поле боя, придавая смелости тем, кто следует за ним.

Система: персонаж должен быть виден тем союзникам, на которых он хочет повлиять, и он сам выбирает, кому из них придаст храбрости проявление его героизма. Он демонстрирует свою доблесть в схватке, основываясь на одной из физических Дисциплин – Могуществе или Стойкости. Например, если в основе способности лежит Могущество, он голыми руками раскидает баррикаду, сооружённую противником, а если Стойкость – легко отразит удар, сокрушивший бы любого другого. После этого все персонажи, на которых анарх хочет повлиять, получают три дополнительных дайса ко всем броскам на Смелость и другим броскам, направленным на противостояние страху и деморализации (окончательный выбор остаётся за рассказчиком). В некоторых случаях эта способность превращает союзников анарха в настоящих камикадзе, самоотверженно бросающихся в битву ради него. Игрок делает бросок Обаяние + Лидерство со сложностью 7, за каждый успех получая возможность распространить действие способности на трёх персонажей (включая собственного, если это необходимо).

Однако помните, что персонаж, использующий эту возможность, сам выбирает, кого именно вдохновить на бой. Некоторые циники поговаривают, что находились предатели, которые в разгар сражения применяли эту силу, чтобы взбодрить врагов анархов, внезапно обратиться против бывших союзников и уничтожить их. Эта Дисциплина стоит 12 очков опыта.

Бдительный Страж
Прорицание ●
Стремительность ●
Стойкость ●

Эта способность, разработанная анархами-охранниками, позволяет Сородичу впасть в состояние, похожее на транс, но в то же время приобрести повышенную внимательность. Использующий такую силу вампир мгновенно отреагирует на любой признак близкой опасности.

Система: игрок тратит один пункт крови. После этого персонаж не может быть застигнут врасплох обычными средствами до конца ночи – до тех пор, пока он остаётся на одной позиции, не удаляясь от неё больше чем на несколько шагов. Переводя это на язык игровых терминов, можно сказать, что персонаж автоматически получает инициативу при любом враждебном действии, которое он способен ощутить и попытаться остановить. Например, анарх может уклониться от пули ещё до того, как нападающий на него враг нажмёт на курок,

или броситься наперерез противнику прежде, чем тот успеет атаковать. В результате персонаж становится очень внимателен ко всему, что происходит вокруг него, и может отреагировать как раз вовремя, чтобы предотвратить возможную угрозу.

Сверхъестественные эффекты, маскирующие или иным образом защищающие противника, решившего напасть на Бдительного Стража, должны быть выше уровнем, чем каждая из Дисциплин, формирующих саму эту способность. Это означает, что персонаж, пытающийся проскользнуть мимо анарха-охранника, должен использовать Затемнение как минимум второго уровня. На естественные угрозы страж всегда обращает внимание, поэтому аналогичная попытка с применением Скрытности будет мгновенно обнаружена и, скорее всего, пресечена – вне зависимости от того, сколько точек в этом Навыке есть у крадущегося персонажа.

Чтобы способность сработала, действие, направленное против анарха, должно затрагивать его напрямую и в данный момент. Снайпер, попытавшийся выстрелить в персонажа, будет немедленно найден, однако камеру наблюдения, которую установили днём и удалённо активировали ночью, Бдительный Страж обнаружить не сможет.

Учтите, что эта сила срабатывает при первом враждебном действии и после этого развеивается. В случае боя Бдительный Страж получает автоматическое преимущество в инициативе только на первом ходу, а затем схватка проходит по обычным правилам. Способность можно активировать неограниченное количество раз за ночь, но она каждый раз будет действовать только при немедленной и непосредственной угрозе. «Накопить» инициативу, применяя эту силу несколько раз подряд, нельзя. Чтобы выучить способность, персонаж должен потратить 15 очков опыта.

Царь Горы
Стойкость ●●
Присутствие ●●

Персонажа, владеющего этой способностью, невозможно сбить с ног. Даже если в Сородича врежется мчащееся на полной скорости животное или автомобиль, он всё равно останется стоять на месте, с алмазной твёрдостью сохраняя свою позицию. По слухам, эту комбинированную Дисциплину разработал лидер банды анархов из Свободного Государства, который встретил Окончательную Смерть, когда попытался проверить, насколько она сильна, и заступил путь движущемуся поезду. К сожалению, этот анарх не учёл того, что Царь Горы не спасает от физического урона как такового – лишь предохраняет от падения наземь.

Система: по умолчанию эта способность активирована (хотя персонаж может «отключить» её, если захочет). Попросту говоря, персонаж не может быть сбит с ног или сдвинут с места. Вместо этого урон наносится тому, кто попытается оттолкнуть его. В большинстве случаев это полезно – человек, решивший сбить с ног вампира, сам получит повреждения. Однако иногда эта способность грозит нарушением Маскарада – представьте себе автомобиль, который при ударе отскочит от Сородича, будто от телефонной будки.

Если удар столь силён, что может убить вампира, способность немедленно развеивается, и всё, что осталось от Сородича, отбрасывается в сторону. Очевидно, именно поэтому поезд, сбивший незадачливого лидера банды, не сошёл с рельсов. Небольшие предметы, вроде пуль, также могут пробивать анарха насквозь, на усмотрение рассказчика; впрочем, с той же вероятностью они просто засядут в теле Сородича. Эта способность стоит 12 очков опыта.

Провал в Памяти
Затемнение ●●
Присутствие ●●

При помощи этой способности можно заставить кого-либо забыть о присутствии персонажа на целую сцену или на протяжении какого-то особого события. По сути, сначала анарх отводит жертве глаза, исчезая из её поля зрения, а затем при помощи своего сверхъестественного обаяния убеждает её, что никогда не был в этом месте. Все воспоминания об участии Сородича в соответствующем событии рассеиваются, точно предутренний туман.

Система: эта сила действует лишь на одну цель за раз, хотя её можно использовать многократно, чтобы вызвать провалы в памяти сразу у нескольких индивидов. Сородич тратит пункт крови, и игрок делает бросок Обаяние + Хитрость со сложностью, соответствующей постоянной Силе воли цели. При успехе все воспоминания об участии персонажа в том или ином событии развеиваются: жертва часто помнит само событие, но совершенно забывает о присутствии там Сородича, владеющего этой способностью, и может дойти до того, что выстроит вполне «логичное» обоснование происшедшего – например, решит, что человек упал с моста, когда на самом деле его оттуда столкнули. Учтите, что подлинное воспоминание сохраняется и может быть извлечено – например, при помощи Доминирования; однако оно подавляется, игнорируется или как-то иначе подсознательно маскируется.

Применивший эту способность вампир должен в течение пяти минут покинуть пределы поля зрения цели и не приближаться к ней ещё по меньшей мере час. Если это условие не выполняется, Дисциплина перестаёт действовать – вероятно, истинные воспоминания сразу захлёстывают сознание жертвы. Приобрести эту способность можно за 10 очков опыта.

Сохранение Стремительной Крови
Стремительность ●●●
Смертоносность ●●●

В ночи Восстания Анархов клан Ассамитов состоял в неофициальном союзе с молодыми *антитрибу*, восставшими против своих сиров. Лишь очень немногие анархи овладели Смертоносностью, Дисциплиной Ассамитов, но те, кто её выучил, обратили способность сохранять кровь себе на пользу. В нынешние ночи анархов, которым известна эта комбинированная Дисциплина, можно пересчитать по пальцам – в основном это старейшины или дезертиры из Шабаша. Тем не менее, это отличный инструмент для Сородичей, которые знают, как его использовать. Сохранение Стремительной Крови позволяет взывать к сверхъестественным возможностям витэ, не тратя его, как это часто требуется.

Система: вся кровь, которую Сородич потратил на активацию Стремительности, восстанавливается в его теле со скоростью в один пункт за час. Возвращённое таким образом витэ не может переполнить запас крови персонажа – если он уже полон, когда приходит время восстановить очередной пункт крови, способность перестаёт работать. Чтобы выучить Сохранение Стремительной Крови, нужно потратить 15 очков опыта.

Седьмой Китайский Брат
Стремительность ●●
Стойкость ●●●●●

В китайской народной сказке говорится, что когда-то жили семь братьев, каждый из которых владел какой-либо мистической способностью. У одного из них кости были прочнее железа, благодаря чему отрубить ему голову было невозможно. Эта Дисциплина превращает сказку в быль, позволяя Сородичу делать часть своего тела твёрже и направлять в неё восстановительную силу витэ, чтобы враг не смог отсечь его конечность. Анархи, использующие эту силу, признаются, что чаще всего им приходилось спасаться таким образом от обезглавливания – но она

отлично работает и тогда, когда нужно предотвратить потерю кисти, руки, ноги и так далее.

Система: игрок тратит пункт временной Силы воли и выбирает часть тела, на которую распространится действие способности (включая шею и голову). Следующий удар, который должен был бы привести к отсечению конечности, полностью игнорируется – он вообще не наносит урона. Затем персонаж может снова активировать Дисциплину, если захочет – пока у него есть Сила воли, он может себя защищать. Менее известный, но не менее полезный эффект этой способности позволяет укрепить кости и плоть в области сердца – таким образом Сородич может уберечься от протыкания колом, по крайней мере, от первой такой попытки.

Если до конца сцены критический удар, приводящий к активации способности, так и не был нанесён, она не действует, но может быть перенесена в следующую сцену. При помощи этой Дисциплины можно защищать лишь одну часть тела за раз. Её приобретение стоит 21 очко опыта.

Уловка Улыбчивого Джека
Затемнение ●●●
Доминирование ●●●

Эта комбинированная Дисциплина, изобретение которой приписывается знаменитому плуту Улыбчивому Джеку, заставляет Сородича спутать одного Каинита с другим. На короткий промежуток времени вампир принимает обладателя данной способности за иного Сородича, находящегося в его непосредственной близости. Легенда гласит, что Джек оказался пойман чистильщиком, которого сопровождал помощник, и отвёл чистильщику глаза, вынудив поверить, что его подопечный – на самом деле анарх, и наоборот. Когда Бич переключил всё внимание на своего несчастного помощника, Джек с весёлым хохотом унёсся в ночь.

Система: игрок делает бросок Манипулирование + Исполнение со сложностью, равной Интеллекту цели + 5 (максимум 10). Персонаж, против которого используется способность, делает ответный бросок сопротивления (Сообразительность + Хитрость, сложность 7). Если цель набирает больше успехов, чем персонаж игрока, то способность не срабатывает. В противном случае цель мгновенно и безоговорочно принимает персонажа за другого Сородича, находящегося в поле зрения. После этого анарху приходится самостоятельно выкручиваться из ситуации, но обычно странность такого «превращения» даёт достаточно времени, чтобы он мог убежать или полностью изменить положение дел в свою пользу.

Учтите, что данный эффект основан на Доминировании, поэтому срабатывает только против цели, чьё поколение слабее поколения персонажа (или равно ему). Продолжительность действия способности в минутах определяется по формуле $[60-(10\times Z)]$, где Z – показатель Интеллекта цели. Изучение этой способности стоит 18 очков опыта.

Всасывание
Анимализм ●
Превращение ●

В местах, где разворачиваются конфликты между анархами, пролитая кровь никого не удивляет, и даже победители покидают поле боя несколько проголодавшимися после того, как использовали дары Каина. Однако конфликты всё же привлекают внимание, и анархи отнюдь не горят желанием оставлять на месте схватки поверженного Сородича, цедящего последние капли витэ из мёртвых тел или слизывающего кровь с земли. Эта способность позволяет вампиру просто прикоснуться к пролитой крови, чтобы вобрать её в себя.

Система: Сородич дотрагивается до пролитой крови и пополняет ею свой запас витэ. Рассказчик сам решает, сколько крови можно получить таким образом

(помните, что один пункт – это примерно половина литра). Эта способность не счищает следы крови с земли или другой поверхности – какие-то пятна всё равно останутся.

Учтите, что обескровленные тела тоже с высокой степенью вероятности привлекут внимание, и нет никакой разницы, выпьет вампир кровь при помощи укуса или расцарапав когтями кожу трупа. Настоятельно рекомендуется использовать эту Дисциплину скрытно. Её изучение стоит 9 очков опыта.

Сумрачная Вуаль
Затемнение ●
Власть над тенью ●

Многие анархи оказываются в неподходящее время в неподходящем месте, и нередко от обнаружения врагами их могут спасти только сверхъестественные силы. Эта способность, разработанная много лет назад анархами из кланов Ласомбра и Малкавиан, позволяет Сородичу оставаться незамеченным до тех пор, пока он стоит неподвижно. Если в месте, где находится вампир, есть хоть немного тени, он способен обернуть её вокруг своего тела и использовать, чтобы укрыться от любопытных глаз.

Система: броска не требуется. Пока вблизи есть тень, а сам Сородич не движется, он остаётся незамеченным. Эта способность совмещает базовые принципы Затемнения и Власти над Тенью; она очень проста, но очень эффективна. Её можно выучить, потратив 6 очков опыта.

Тауматургия анархов

Лишь у немногих анархов есть время, склонность или хотя бы способность к существенным достижениям в изучении кровавой магии клана Тремер. Однако некоторые всё же оказались достаточно изобретательны и сумели создать несколько простых, но очень полезных ритуалов. Поскольку тауматурги крайне редко встречаются среди анархов, эти ритуалы также малоизвестны, хотя в движении ходят слухи о ценных книгах, украденных из библиотек Тремеров и содержащих великие тайны магии крови.

Проведение ритуала требует успешного броска Интеллект + Оккультизм со сложностью, равной уровню ритуала + 3 (максимальное значение – 9). Кроме того, ритуал требует определённого времени – по 5 минут за каждый уровень, если в описании не указано иное. Более подробно о ритуалах рассказывается в основной книге правил Vampire.

Мёртвая линия
Ритуал первого уровня

Смертный, по отношению к которому применили этот ритуал, не проявляет никаких заметных признаков жизни. Попытки прощупать его пульс или почувствовать дыхание оказываются безуспешными. Это относится и к механическим приспособлениям, какими бы сложными они ни были: зеркало не затуманится от дыхания, а кардиограф покажет только «мёртвую линию». Даже если жертва ранена, её кровь просто сочится из пореза и стекается в багровые лужи. Чтобы ритуал подействовал, заклинатель должен спрятать в доме объекта небольшое мёртвое животное или насекомое.

Система: ритуал действует до наступления следующего утра и может применяться по отношению к одному человеку только единожды в месяц. Кроме того, если заклинатель не знает, где на самом деле живёт объект (например, проводит ритуал в гостиничном номере или в доме друга жертвы, где та временно ночует), или у смертного просто нет постоянного места жительства, эффект не сработает. На сверхъестественных существ ритуал не действует.

Железное тело
Ритуал второго уровня

Этот ритуал наделяет Сородича сверхъестественной выносливостью, позволяя ему противостоять действию Проклятия. Чтобы эффект подействовал, цель должна носить с собой стреляную гильзу.

Система: Сородич может отражать непоглощаемые повреждения в течение определённого времени – один час за каждую единицу Выносливости заклинателя (не самой цели!). Этот эффект не даёт никаких дополнительных дайсов к броскам на поглощение, а просто временно позволяет поглощать урон, которому Сородичи обычно не могут сопротивляться.

Зов Преисподней
Ритуал третьего уровня

Чтобы этот коварный трюк сработал, заклинатель должен сжечь какой-нибудь предмет, принадлежащий цели. Когда предмет сгорает, жертва немедленно впадает в Ротшрек, где бы она ни была, что бы ни делала и вне зависимости от того, есть ли рядом огонь. Умные анархи используют этот ритуал, чтобы досадить сопернику, сломить дух врага или даже опозорить Князя, вынудив его вести себя недостойно перед Сородичами его домена.

Система: после завершения ритуала жертва немедленно испытывает приступ Ротшрека и должна сделать бросок Смелости на сопротивление Безумию (сложность 6). От страха можно избавиться, потратив пункт временной Силы воли. Если бросок Смелости провален, то Сородич в ужасе убегает; однако он сам не может понять, что именно его так испугало, поэтому Ротшрек в данном случае длится меньше,

чем обычно. Как только вампир задаётся вопросом, какова конкретная причина его страха, приступ сразу проходит. Впрочем, обычно жертве не хватает времени, чтобы предотвратить шок и недоверие со стороны окружающих. Этот ритуал всегда длится 30 минут.

Оберег от витэ
Ритуал четвёртого уровня

Хотя данный ритуал отчасти спасает анархов от подавления их воли старейшинами, он не так эффективен, как остальные обереги. Это не универсальный «амулет от Сородичей», а скорее небольшая его частица. После того как заклинатель нарисует свой сигил, все Сородичи более сильных поколений, дотронувшиеся до оберега, будут подвергаться его негативному влиянию. То есть, например, тауматург Десятого поколения, сотворив этот ритуал, обеспечит себе частичную защиту от Сородичей Девятого и более сильных поколений.

Тауматург смазывает выбранный предмет собственной кровью, рисуя на нём сигил.

Система: Сородичи более сильного поколения, чем заклинатель, получают два уровня летальных повреждений каждый раз, когда прикасаются к оберегу. Если вампир сознательно хочет дотронуться до амулета, он должен сделать успешный бросок постоянной Силы воли (сложность 7) или потратить пункт временной Силы воли.

Как и все обереги, этот ритуал действует только в отношении одного объекта – окна, дверной ручки, книги, дверцы автомобиля и так далее. Теоретически, конечно, в амулет можно превратить и более крупный предмет – скажем, автомобиль целиком или всю комнату; но в этом случае заклинателю придётся чертить свой сигил так, чтобы защитить совершенно все входы и выходы.

Высокоуровневые Дисциплины

В большинстве своём анархи сравнительно молоды, однако и среди них есть свои старейшины, обогатившие арсенал движения собственными индивидуальными тактиками – к удивлению и немалому сожалению их сверстников.

Подстёгивание Инстинкта
Присутствие ●●●●● ●●

В наши времена применять эту способность, использовавшуюся подстрекателями много ночей тому назад, достаточно опасно, поскольку разрушения, к которым она может привести, весьма значительны. Сородич обращается к своим союзникам и вводит их в состояние праведного Безумия, используя личное обаяние и притягательность. Услышавшие зов вампиры покоряются ярости внутреннего Зверя, и хорошо, если им удаётся держать его на коротком поводке, контролируя хотя бы в какой-то мере…

Система: игрок делает бросок Обаяние + Лидерство со сложностью 7. Если бросок успешен, в тех, кто слышит призывы персонажа к восстанию, пробуждается Зверь. Затронутые этим эффектом Сородичи считаются «оседлавшими волну Безумия» вне зависимости от того, какова их Добродетель – Инстинкты или Самоконтроль.

Количество успехов в броске определяет, сколько Сородичей подпало под действие Подстёгивания Инстинкта: один успех – один, два – двое, три – шестеро, четыре – до двадцати, пять и более – все, кто находится в пределах видимости вампира (например, полный зал или собравшаяся толпа).

Неустанная Поступь
Стремительность ●●●●● ●

Изначальное Восстание Анархов состояло не только из физических конфлик-

тов, но и из побегов от неблагоприятных обстоятельств или от мстительных старейшин. Эта способность помогала при таком бегстве, позволяя Сородичам тех далёких ночей удалиться от своих врагов на расстояние, казавшееся в те времена невероятным. Пока анарх находился в движении, он мог за одну ночь совершать неимоверно дальние переходы.

В нынешние ночи эта способность используется реже – развитие транспорта сделало её несколько устаревшей. Впрочем, она сохраняет одно важное преимущество: Сородича, который её использует, почти невозможно выследить. Чтобы путешествовать самолётом или поездом, нужно купить билет, и даже зарегистрированный должным образом автомобиль легко найти по документам и номерному знаку. Если же Сородич пользуется Неустанной Поступью, то единственное свидетельство его перемещения – это он сам.

Система: на поддержание этой способности расходуется один пункт крови за ночь. Всю ночь Сородич просто идёт и ничего больше не делает. Возможно, «идёт» – не вполне подходящее слово, поскольку вампир движется со скоростью 50 миль в час (около 80,5 км/ч). Эффект должен длиться хотя бы восемь часов, то есть Сородич *должен* пройти не менее 400 миль (порядка 644 км). В противном случае способность просто не сработает. Анарх находит нужный ритм и движется в соответствии с ним, а не просто бежит восемь часов подряд. Если путешественник будет слишком медлить, то собьётся с ритма, и Дисциплина перестанет действовать.

Переворот

Превращение ●●●●● ●●

Взывая к меняющим его облик силам Превращения, анарх сливается с землёй – чтобы внезапно появиться прямо за спиной у противника. Изначально эту тактику использовали Гангрелы Восточной Европы и Цимисхи, а первые антитрибу позаимствовали её в полные партизанских вылазок и разбойничьих нападений ночи Первого Восстания. Сегодня она редко применяется, однако некоторые заметные старейшины движения продолжают её использовать хотя бы для того, чтобы изумлять своих товарищей и приводить в восхищение молодняк.

Система: игрок тратит два пункта крови. Персонаж уходит под землю, чтобы на следующем ходу возникнуть за спиной у любого врага (или сбоку, или даже в той же точке, что и изначально – но это не очень-то соответствует назначению способности). При желании персонаж может не показываться на поверхности немедленно – в этом случае способность превращается в некую улучшенную версию Слияния с Землёй. Отличие в том, что персонаж может двигаться *сквозь* окружающую его землю со скоростью около 50 футов (15 метров) за ход, в любом направлении. Тем не менее, способность перемещаться под землёй – немного иной аспект Превращения, а вся суть Переворота – в том, чтобы исчезнуть из поля зрения и быстро возникнуть у врага за спиной.

Приложение 1: Союзники, противники и прочие

Свобода – это мгновение между тем, как кто-то говорит вам, что нужно сделать, и тем, когда вы решаете, что на это ответить.
Доктор Джеффри Бореншейн

В этом разделе собраны типовые заготовки для персонажей, которых вы можете использовать в хронике об анархах. Рассказчики могут использовать эти наброски, когда им срочно нужно новое действующее лицо, но времени на полную проработку персонажа попросту нет. Игроки тоже вправе основывать своих собственных персонажей на данных заготовках. Учтите, что вам может понадобиться увеличить или уменьшить числовые показатели в некоторых случаях – если ваша группа будет состоять из очень уж сильных персонажей, кое-что явно придётся подкорректировать.

Как и всегда, чем меньше вы станете прибегать к использованию этих цифр, тем лучше. Среди анархов можно встретить немало уважаемых и облечённых властью Сородичей, не обладающих огромным списком Дисциплин или множеством точек Атрибутов, которые не повергают смертных в трепет одним лишь взглядом. Среди анархов ценится не только физическая сила, но и приспособляемость, и умение убедить других в необходимости революции.

Барон

Предыстория: проницательный и сообразительный барон понимает, что у него ровно столько власти, сколько другие анархи позволяют ему иметь. Впрочем, это неплохая ситуация, поскольку многие бароны, действующие слишком «по-камарильски», в итоге обнаруживают, что их домены развалились под собственным весом. Нет, барон анархов не может себе такого позволить – его неудача будет означать неудачу всего движения. Известный своей честностью и спокойствием, он пользуется популярностью среди рационально мыслящих анархов, хотя более

радикальные Сородичи иногда утверждают, что он слишком осторожен, чтобы под его руководством движение достигло реальных успехов.

Образ: уберегать свирепых анархов от трёпки каждый раз, когда они обвиняют Камарилью в очередном «предательстве» или устраивают заварушку с собственными товарищами – работа не из лёгких. Поэтому барон выглядит уставшим для своих молодых по вампирским меркам лет: у него мешки под глазами, а выражение его лица говорит о том, что ему некогда передохнуть от выполнения многочисленных обязанностей.

Отыгрыш: вы понимаете, что даже в нынешние тяжёлые времена должны сохранять ясную голову – пусть даже героическим усилием. Молодые анархи часто испытывают ваше терпение, а старые – вашу храбрость, но в конечном счёте ваша дипломатичность заставляет обе стороны прийти к соглашению. Вы по-прежнему не очень-то уважаете приверженцев Камарильи и их манеру вести дела, однако хорошо знаете, что попытка ворваться в Башню и

изменить в ней всё приведёт лишь к бедам и насилию.

Клан: Бруха
Натура: Автократ
Маска: Мученик
Поколение: 9
Характеристики:
Физические – Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Умственные – Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты – Внимательность 3, Борьба 3, Уклонение 2, Эмпатия 4, Экспрессия 3, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 3, Хитрость 4
Навыки – Ремесло 1, Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 1, Ближний бой 1, Исполнение 2
Познания – Академические 2, Компьютеры 2, Расследование 1, Лингвистика 1, Политика 4
Дисциплины – Стремительность 3, Присутствие 3, Могущество 3, Прорицание 2, Стойкость 2
Дополнения – Влияние 3, Ресурсы 3, Союзники 2, Связи 2, Статус 2, Стадо 1, Слуги 1
Добродетели – Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль – Человечность 6
Сила воли – 7

Эмиссар

Предыстория: даже анархи нуждаются в красноречивых дипломатах – как правило, для того, чтобы выгораживать своих менее изящных собратьев, натворивших что-нибудь, за что Князь охотно проткнул бы их колом и оставил дожидаться рассвета. Эмиссар – связной между анархами и Сородичами Камарильи, умиротворяющий их гнев и, если повезёт, выведывающий кое-какие их секреты в салонах и Элизиумах. Наполовину шпион, наполовину адвокат, эмиссар нередко становится для анархов единственной ниточкой, связывающей их с Камарильей во время вражды. Эмиссар подобен руке, раскачивающей колыбель, в которой дремлют весьма любопытные партнёры.

Образ: эмиссары играют по правилам Камарильи и должны выглядеть соответствующе. Ухоженные и эффектные, они превращают свою привлекательность в оружие. Эмиссар ведёт себя изящно и сдержанно, делая всё возможное, чтобы

опровергнуть сложившийся стереотип анархa как швыряющегося бомбами и затянутого в кожу партизана.

Отыгрыш: вы действуете с ледяным спокойствием и пользуетесь любой подвернувшейся возможностью, чтобы добиться своего. Сородичей Камарильи порой шокирует ваш рационализм; вы неплохо справляетесь с игрой на «чёрном рынке» сделок, услуг и взаимных уступок. Конечно, вы верите в общее дело, – не ради денег же вы этим занимаетесь, в конце-то концов! – но вполне возможно, что вы сможете сделаться полезным советником и добиться кое-какой личной выгоды и престижа.

Клан: Тореадор
Натура: Победитель
Маска: Педагог
Поколение: 11
Характеристики:
Физические – Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные – Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 4
Умственные – Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты – Внимательность 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 3, Запугивание 1, Лидерство 2, Знание улиц 1, Хитрость 3
Навыки – Этикет 3, Стрельба 2, Ближний бой 1, Исполнение 2, Безопасность 1, Скрытность 2
Познания – Академические 2, Финансы 2, Расследование 3, Политика 3
Дисциплины – Прорицание 3, Стремительность 1, Присутствие 3, Доминирование 2, Стойкость 1

Дополнения – Связи 4, Ресурсы 3, Союзники 2, Статус 2
Добродетели – Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль – Человечность 6
Сила воли – 5

Хамелеон

Предыстория: глубокая конспирация – закон существования для хамелеона, поскольку он был частью субкультуры анархов с тех самых пор, когда движение стало заметной фракцией в его городе, а то и раньше. Он не просто заигрывает с идеями анархов – он «крот», настоящий «маньчжурский кандидат», удостоверяющийся, что анархи смогли добиться своего, не нажив при этом проблем. Без хамелеонов у анархов не было бы своих фигур в высших кругах. Для самого хамелеона этот дополнительный уровень Джихада – источник постоянного внутреннего напряжения. Из-за пламенной веры в общее дело (или же по личным причинам) он втайне защищает интересы лояльной оппозиции.

Образ: как того требует его роль относительно верного последователя Башни Слоновой Кости, хамелеон одевается с расчётом на успех в Элизиумах и коридорах власти. Он носит изящные украшения, напоминающие о том периоде, в который он получил Становление, – а те времена немногие анархи застали, даже будучи смертными.

Отыгрыш: вы обладаете спокойным достоинством, которое может помочь вам выбраться из полосы неудач; оно выдаёт ваш возраст и опытность в Джихаде, но свои подлинные симпатии к анархам вы успешно скрываете под маской обычной толерантности. Вы знаете, – и разумные анархи в этом согласны с вами, – что открытое высказывание своих истинных мыслей приведёт вас разве что к попаданию в чёрный список местного Князя. Поэтому вы – безмолвный агитатор, островок влияния анархов в самом сердце той системы, которую они хотят изменить. Если вам представится шанс достичь перемен, вы им воспользуетесь, но до тех пор, пока этого не случилось, роль величайшего защитника общего дела пусть исполняет кто-нибудь другой.

Клан: Вентру
Натура: Щёголь
Маска: Конформист
Поколение: 9
Характеристики:
Физические – Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3
Умственные – Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты – Внимательность 3, Борьба 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 3, Лидерство 1, Хитрость 4
Навыки – Ремесло 2, Этикет 4, Ближний бой 3, Исполнение 3, Скрытность 2
Познания – Академические 4, Компьютеры 1, Финансы 3, Расследование 1, Лингвистика 3, Оккультизм 1, Политика 3
Дисциплины – Доминирование 5, Стойкость 4, Присутствие 4, Прорицание 2, Затемнение 1
Дополнения – Связи 4, Статус 4, Ресурсы 4, Союзники 3, Влияние 3, Стадо 2
Добродетели – Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4
Мораль – Человечность 5
Сила воли – 6

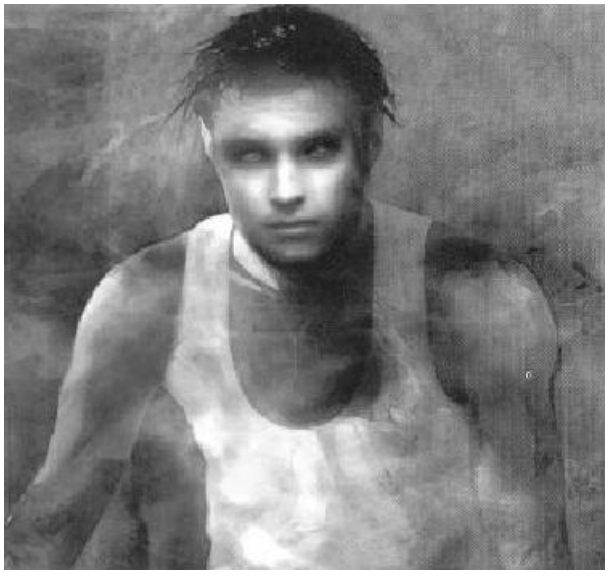
Лидер бродячей стаи

Предыстория: к чёрту оседлость! Слово движения анархов нужно распространять, или оно умрёт так же, как в Свободном Государстве. Все эти трусливые кровососы, боящиеся путешествий, не понимают, что нужно учиться на своих

ошибках. Привязанность к одному месту ведёт только к застою. Да, конечно, кто-то должен оставаться и на местах, чтобы удостовериться, что дело анархов укоренилось, однако городские «анархи» в большинстве своём на поверку немногим отличаются от мягкотелых детишек из Башни. Каждому должно быть не всё равно, иначе общему делу конец – а вам и вашей стае не всё равно.

Образ: лидер бродячей стаи худощав и несколько изможден – это результат долгих ночей, проведённых вдали от источников живительного витэ. Его волосы взъерошены, одежда истрёпана, а взгляд диковат. Это издержки постоянных путешествий: ему приходится всегда быть настороже, высматривать Люпинов и шабашитов, следить за смертными – и пытаться спасти мир от кровожадных чудовищ вроде себя самого.

Отыгрыш: вы двигаетесь быстро и скрытно, и в вашем присутствии смертным делается неуютно, поскольку вы мгновенно реагируете на любой шорох. Вы изъясняетесь односложно, говорите быстро и без красивостей – в конце концов, вам нужно командовать, а не читать проповеди. Тем не менее, у вас есть чёткое представление о том, как должно развиваться движение анархов, и если аудитория кажется заинтересованной, вы не откажетесь высказать свои соображения по этому поводу.



Клан: Гангрел
Натура: Архитектор
Маска: Перфекционист
Поколение: 10
Характеристики:
Физические – Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4
Социальные – Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 1
Умственные – Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты – Внимательность 3, Атлетика 1, Борьба 4, Уклонение 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Знание улиц 1
Навыки – Знание животных 3, Ремесло 4 (специализация в автомеханике), Вождение 4, Стрельба 3, Скрытность 1, Выживание 3
Познания – Академические 1, Законы 1, Лингвистика 1, Наука 1
Дисциплины – Анимализм 3, Стойкость 3, Превращение 3, Затемнение 1
Дополнения – Связи 3, Союзники 2, Ресурсы 1
Добродетели – Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 5
Мораль – Человечность 7
Сила воли – 6

Подстрекатель толпы

Предыстория: многие анархи заметили, что движение не испытывает недостатка в подстрекателях, зажигающих пламя страсти в сердцах окружающих ради собственных целей. Такие Сородичи редко пользуются уважением как среди жертв своего гнева, так и в кругах более искренних анархов, поскольку создают движению дурную репутацию и выставляют анархов в чужих глазах бунтовщиками без причины. Некоторые впечатлительные анархи получают удовольствие от таких действий; другие действительно верят, что насилие и разрушение помогут перестроить общество Сородичей. Впрочем, почти во всех случаях такие агитаторы теряют контроль над толпой, которую сами же и вдохновили на восстание – а это вполне может закончиться катастрофой.

Образ: у подстрекателя эффектная внешность и командирские замашки; сама его осанка излучает обаяние, которое он использует, чтобы воздействовать на своих последователей. Он – или она – предпочитает вызывающую, бросающуюся в глаза

одежду, открыто демонстрирующую ту злость, которую он хочет направить на врага.

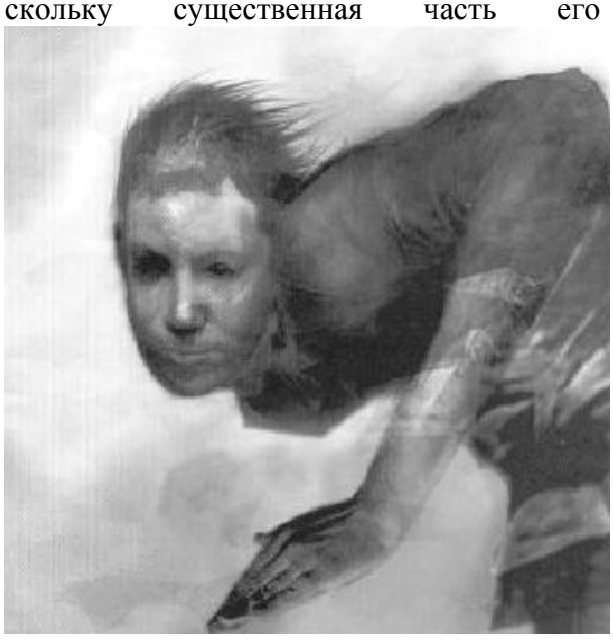
Отыгрыш: время дискуссий прошло – настают Последние Ночи, пора действовать. Вы поднимаете гвалт и протестуете против конкурирующей секты при каждой возможности – это обеспечивает вам некоторый почёт среди молодых анархов, но вызывает не меньшее недовольство в более умеренных кругах. Тем не менее, вы не собираетесь отказываться от своего образа действий – если чужие тактики так хороши, почему тогда они до сих пор не сработали? А если так получится, что ярость толпы обрушится именно на того старейшину, которому вы лично хотите отомстить, то это просто революция, ничего больше. Конечно, вы не выбираете цели наугад – это было бы глупо. И у вас нет никаких скрытых мотивов – ведь это как раз то, против чего выступают ваши приятели-анархи.

Клан: Равнос
Натура: Ловкач
Маска: Проповедник
Поколение: 12
Характеристики:
Физические – Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3
Умственные – Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты – Борьба 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Экспрессия 4, Лидерство 1, Хитрость 2
Навыки – Этикет 1, Стрельба 2, Исполнение 3
Познания – Академические 2, Компьютеры 2, Законы 1, Лингвистика 1, Политика 3
Дисциплины – Химерия 2, Стойкость 2
Дополнения – Союзники 4, Слуги 3, Статус 1
Добродетели – Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 3
Мораль – Человечность 7
Сила воли – 4

Ликвидатор

Предыстория: в основе идеологии движения анархов лежит война, а на войне люди становятся не более чем живой силой на поле боя. Ликвидаторы специализируются на грязных делах, включая похищения, убийства, налёты на убежища Сородичей и даже вторжения в Элизиумы. Неудивительно, что ликвидаторы часто широко и громко известны среди Сородичей – деятельные анархи считают их уважаемыми собратьями, а члены других сект – печально известными негодяями. Мотивы ликвидатора зависят лишь от него самого – одни считают себя радикалами, готовыми к решительным действиям после стольких бесполезных слов, другие стремятся к политическому влиянию, третьи просто совершенно безумны.

Образ: такая работа едва ли способствует приобретению всех тех благ, которыми пользуются самодовольные старейшины. Напротив, ликвидатору приходится одеваться в то, что удаётся найти, поскольку существенная часть его



Не-жизни проходит в бегах – он постоянно вынужден спасаться либо от вспыльчивого Князя, либо от его оскорблённых клевретов. Для ликвидатора даже принять душ – уже роскошь, поскольку если у него появляется время на личную гигену, значит, у местного шерифа тоже отыщется свободная минутка, чтобы воткнуть анарху кол в сердце.

Отыгрыш: всё дело в *смысле*, и если ты просто бегаешь и причиняешь вред, то ты сам можешь оказаться частью проблемы. В этой огромной шахматной партии значение имеет каждый ход, и нельзя просто выдвинуть все пешки вперёд безо всякой системы или послать коня в центр доски лишь потому, что он умеет прыгать через другие фигуры. Нет, это сложная композиция, основанная на взаимных услугах Князей и их союзников, которые по каким-то причинам не были просто прощены. На этих обстоятельствах и нужно играть. Эти услуги – тот клей, на котором держится Камарилья.

Клан: Малкавианин
Натура: Судья
Маска: Фанатик
Поколение: 11
Характеристики:
Физические – Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные – Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 1
Умственные – Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 2
Таланты – Внимательность 2, Атлетика 2, Борьба 3, Уклонение 1, Эмпатия 1, Запугивание 2, Хитрость 1
Навыки – Ремесло 2, Вождение 2, Стрельба 1, Скрытность 3
Познания – Компьютеры 1, Расследование 2, Оккультизм 3
Дисциплины – Помешательство 2, Прорицание 1, Затемнение 1
Дополнения – Статус 1
Добродетели – Сознательность 1, Самоконтроль 3, Смелость 5
Мораль – Человечность 4
Сила воли – 5

Шарлатан

Предыстория: тайные искусства ставят анархов в затруднительное положение. С одной стороны, они весьма оценили бы преимущества, которые дало бы им знание магии крови, с другой – едва ли найдётся анарх, который доверится Тремерам, даже сбежавшим из капеллы жуликам, в том, что касается планов движения. В результате те немногочисленные вампиры-маги, к которым у анархов есть хоть капля доверия, порой пользуются большим почётом, чем того заслуживают их обрывочные познания в оккультизме. В таких ситуациях природа Сородича требует извлечь пользу из сложившегося положения дел. В конце концов, не столь важно, можешь ли ты вскипятить кровь врагов – важно, что они *боятся*, что ты это сделаешь!

Образ: шарлатан не носит экстравагантные чародейские облачения – это привлекло бы к нему ненужное внимание, к тому же тогда от него ожидали бы проявления каких-нибудь сверхъестественных возможностей, которых у него на самом деле нет. Вместо этого он одевается так же, как и все, подражая моде своих собратьев-анархов, поэтому те, кто не в курсе, что он «великий и ужасный магистр оккультных наук», не будут ждать от него чего-то экстраординарного. Безопасность в количестве, в конце концов, и если Тремеры придут за ним, то не будут знать точно, кто им нужен… Или будут?..

Отыгрыш: вы идёте по опасному пути, балансируя между необходимостью держаться скромно и тем статусом, который обрели среди собратьев по движению благодаря своим оккультным способностям. Вся загвоздка в том, что вы не столь опытны, как считают другие анархи, что прибавляет сложности вашей игре. Где-то глубоко в душе, под всей этой ложью, которую вы повторяете каждому, чтобы сохранить свою репутацию, вы всё же разделяете философию анархов. Нет нужды говорить о том, что когда ваше внимание отвлекают столь многие проблемы, вам приходится сражаться до победного конца, ставя на место зарвавшихся союзников и тщательно избегая встреч с врагами.

Клан: Тремер
Натура: Дитя
Маска: Мечтатель
Поколение: 13
Характеристики:
Физические – Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные – Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2
Умственные – Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты – Эмпатия 2, Запугивание 1, Хитрость 2
Навыки – Этикет 2, Стрельба 2, Исполнение 2, Скрытность 1, Выживание 2
Познания – Академические 3, Компьютеры 1, Расследование 2, Законы 2, Лингвистика 2, Оккультизм 2, Наука 1
Дисциплины – Прорицание 2, Тауматургия 2, Доминирование 1
Пути тауматургии – Путь Крови 2
Дополнения – Связи 2, Союзники 2, Ресурсы 1
Добродетели – Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 3
Мораль – Человечность 7
Сила воли – 5

Рок-звезда

Предыстория: среди анархов не всегда случается, что наиболее достойные кандидаты на Становление становятся Сородичами. Это относится и к рок-звезде, местной любимице публики, оказавшейся заброшенной в мир Не-мёртвых. Приговорённая к Окончательной Смерти Князем и чистильщиком, она нашла своё место среди анархов – она настаивает, что никого о

Становлении не просила, и что несправедливо требовать её казни только потому, что её сиру что-то взбрело в голову. Став частой гостьей вечеринок и рейвов анархов, она сделала местный ночной клуб местом сходок представителей движения, – зашедшего сюда Сородича из другой секты отныне ждут лишь проблемы. То, как ей удаётся сохранять свою тайну от других членов группы (если, конечно, она её действительно сохраняет), – загадка.

Образ: мода смертных по-прежнему занимает рок-звезду; нередко она сама определяет новые тренды и первой делаёт причёску, которая станет популярной со дня на день. Как на сцене, так и во время отдыха в задней комнате своего клуба, она остаётся эталоном стиля.

Отыгрыш: как и многие молодые Сородичи, вы присоединились к движению анархов, потому что чувствовали себя неуютно в Камарилье. Это отчасти хорошо – пламя преданности общему делу ярко горит в вашем сердце. Поэтому вас часто раздражают старейшины и служители – как из Камарильи, так и из числа тех анархов, которые стали «самодовольными». С другой стороны, вы понимаете, что сейчас не лучшее время для того, чтобы быть анархом в камарильском домене, и ведёте пропаганду лишь тогда, когда уверены, что это безопасно. Это не какая-нибудь «программа двенадцати шагов» – ваша цель состоит не в том, чтобы затащить в движение

как можно больше Сородичей. Вы хотите открыть им глаза на ту еженощную несправедливость, которую они беспечно поддерживают.

Клан: Малкавианка
Натура: Традиционалистка
Маска: Щёголь
Поколение: 12
Характеристики:
Физические – Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3
Умственные – Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты – Уклонение 1, Эмпатия 3, Экспрессия 3, Знание улиц 2
Навыки – Ремесло 1, Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 1, Исполнение 3, Безопасность 1, Скрытность 2, Выживание 1
Познания – Академические 2, Компьютеры 1, Оккультизм 1, Политика 1
Дисциплины – Прорицание 2, Затемнение 1, Присутствие 1
Дополнения – Союзники 3, Связи 3, Стадо 2, Ресурсы 2, Слава 1
Добродетели – Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 3
Мораль – Человечность 7
Сила воли – 4

Интендант

Предыстория: среди всех этих тайных железных дорог, движений сопротивления, ячеек Раскованных и множества Сородичей, желающих стать анархами или просящих у них приюта, кто-то должен заведовать логистикой. Интендант занимается мелкими деталями: проверяет, есть ли запасные убежища и безопасны ли они; удостоверяется, что пути к отступлению открыты; что запасы оружия надёжно спрятаны; что коммуникации не прерваны. Это, как правило, неблагодарная работа, и Сородичи, её выполняющие, часто становятся мрачными и циничными – если только им не дают дополнительных заданий на передовой или не приглашают на философские симпозиумы. Однако и этим делом кто-то обязан заниматься. В конце концов, ни один анарх не хочет отправиться в своё тайное подземное убежище и обнаружить, что там его ждёт местный шериф со своими слугами.

Образ: Становление в клане Носферату так исказило облик интенданта, что даже его пол невозможно определить. Облачённый в потрёпанные уличные вещи, вышедшие из моды года два назад, он представляет собой ходячий зоопарк: на его теле можно найти любого паразита, который только существует в современном городе. Иногда, когда он ожидает проблем, – например, в ночи больших рейдов или когда анархи пытаются вывезти из города особо важного Сородича, – интендант надевает наспех сделанные «уличные доспехи».

Отыгрыш: вы себя не в дерьме нашли – если эти сопливые подонки вздумают подшучивать над вашей внешностью, то обнаружат, что их тайники с оружием внезапно опустели как раз в тот момент, когда за ними явятся лизоблюды здешнего Князя. Вы занимаетесь этим делом давно и никогда не получали за это награды, и хотя это вас мало волнует (чёрт возьми, в некоторые ночи вам прямо-таки *нравится* быть тем парнем, который организует все эти вечеринки!), пусть хотя бы уважают вас – или ищут кого-то ещё, кто будет ради них гробиться.

Ладно, кого вы пытаетесь обмануть? Вы и сами знаете, что никогда не бросите этих мелких чудовищ в беде – разве что начнёте ворчать чуть громче.

Клан: Носферату
Натура: Директор
Маска: Брюзга
Поколение: 11
Характеристики:
Физические – Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 1, Внешность 0
Умственные – Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты – Внимательность 3, Борьба 4, Уклонение 2, Знание улиц 3
Навыки – Знание животных 4, Ремесло 4 (электрик), Вождение 1, Стрельба 1, Ближний бой 2, Скрытность 4, Выживание 3
Познания – Лингвистика 3, Медицина 1, Оккультизм 2, Политика 2, Наука 3
Дисциплины – Могущество 4, Анимализм 3, Затемнение 3, Стойкость 2
Дополнения – Связи 4, Слуги 4, Стадо 2, Ресурсы 1, Статус 1
Добродетели – Сознательность 4, Самоконтроль 2, Смелость 4
Мораль – Человечность 7
Сила воли – 6

Боец

Предыстория: молодая и полная насилия подсекта анархов часто формирует субкультуру, в которой считается, что добро должно быть с кулаками. Проявление силы – быстрейший путь к признанию среди анархов (пусть и временному), и тот, кто обладает ею, располагает немалыми возможностями для создания себе репутации. Для «типичных громил» же лучший выход – присоединиться к уже существующим бандам. Нет никаких

«среднестатистических анархов»: движение изобилует как конформистами, которые стали его частью вслед за приятелями, так и последователями, искренне поверившими в общее дело.

Образ: боец рвётся намять кому-нибудь бока. Это сквозит в его выражении лица, в его манере огрызаться. Одного его присутствия в помещении достаточно, чтобы люди почувствовали себя неуютно, и если кто-то приводит его с собой, он превращается в безмолвный аргумент. Ему всегда было наплевать на моду, и даже байкерский стереотип – кожаная куртка и джинсы – обошёл его стороной. Вполне возможно, он до сих пор ходит в той же одежде, в которой умер.

Отыгрыш: вы не обычный громила, но вы понимаете, когда нужно следовать за другими. Вы поддерживаете анархов отчасти из-за их риторики (по крайней мере, та часть их речей, которую вы понимаете, вам нравится), отчасти из-за того, что вам просто нужно за кем-то идти. До присоединения к анархам вы состояли в котерии Камарильи, где выполняли ту же роль. Но потом анархи объяснили вам, что вас просто использовали. Вы поняли, что они правы, и вступили в их ряды – среди них у вас хотя бы есть какой-то выбор.

Клан: каитифф
Натура: Конформист
Маска: Браво
Поколение: 12
Характеристики:
Физические – Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные – Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2
Умственные – Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 4
Таланты – Внимательность 1, Атлетика 3, Борьба 4, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание улиц 1
Навыки – Знание животных 2, Вождение 2, Стрельба 1, Ближний бой 2, Выживание 2
Познания – Расследование 1, Законы 1, Лингвистика 1
Дисциплины – Анимализм 2, Могущество 2, Стойкость 1
Дополнения – Связи 2
Добродетели – Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 4

Мораль – Человечность 6
Сила воли – 6

Бывший шабашит

Предыстория: получив Становление в Шабаше, этот анарх обнаружил, что догматы секты слишком уж фанатичны и параноидальны. При первой возможности он сбежал, оставляя позади всю эту кровь и страх – только для того, чтобы найти их же под другой личиной. Анархи не охотятся за Патриархами и не устраивают смертным кровавые бани, но у них хватает других проблем – им приходится не только противостоять объединённой мощи старейшин, которые на сотни лет старше их, но и сдерживать при этом Зверя. Для беглеца из Шабаша отречение от секты означает, что обратного пути попросту нет – поэтому ему придётся приложить все усилия, чтобы доказать анархам свою полезность.

Образ: за то недолгое время, что он провёл в Шабаше, этот анарх успел поучаствовать в жестоких ритуалах и увидел немало насилия. Его тело испещрено шрамами – обряды и игры инстинктов оставили на нём свои неуместные отметины, однако эти уродства можно спрятать, а отсутствие огонька в глазах – нельзя. Бывший шабашит просто плывёт по течению, а не следует за анархами со всей страстью.

Отыгрыш: вы сбежали из Шабаша, так и не успев толком ничего узнать о беспокойных Сородичах, предложивших вам приют. Теперь вы – формально участник их движения, но вы осознаёте, что не испытываете нужды во всей этой их канители. В то же время вам больше некуда податься. Уйти в отшельники вам мешает страх, Камарилья вам явно не подходит, а Шабаш вы по-прежнему считаете безумным. Вы безмерно одиноки в этом мире, но возможные альтернативы ещё хуже.

Клан: Ласомбра
Натура: Плут
Маска: Бунтарь
Поколение: 13
Характеристики:
Физические – Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Умственные – Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты – Атлетика 1, Борьба 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Лидерство 1, Знание улиц 1, Хитрость 2
Навыки – Знание животных 1, Вождение 1, Стрельба 2, Выживание 1
Познания – Академические 2, Компьютер 1, Законы 1, Лингвистика 1, Медицина 2, Наука 1
Дисциплины – Доминирование 2, Могущество 2
Дополнения – Связи 2, Ресурсы 2
Добродетели – Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 3
Мораль – Человечность 5
Сила воли – 3

Связной

Предыстория: каждую подпольную сделку, будь то покупка оружия на чёрном рынке или обычный обмен информацией, кто-то должен устроить. В мире Сородичей иметь хорошего связного жизненно важно. Будучи посредниками и информаторами, связные не любят марать собственные руки. Они просто знают всех нужных людей и готовы наладить с ними контакт для любого кровососа – за хорошую цену. Среди анархов эти способности

ценятся особенно высоко: торговля в основном контролируется Камарильей, а связные несколько облегчают игру на её поле. Лучшие связные обычно находятся по меньшей мере в уважительных отношениях с местной Камарильей или другой доминирующей сектой, что позволяет налаживать связи между вампирами не только на физическом уровне.

Образ: никто не станет доверять подозрительному типу, поэтому связной одевается по нынешней моде и тщательно поддерживает чистоплотность. Его зрение и слух постоянно напряжены, как будто он всегда готов услышать шаги входящего в комнату или увидеть, кто это.

Отыгрыш: вы симпатизируете анархам, потому что раньше работали на Камарилью и хорошо знаете, что её старейшины и их холёные Дети уже прибрали к рукам все основные контакты и территории. Среди анархов все как-то более равны между собой. Хочешь залезть в политику – так залезай только в неё; и то же относится к другим интересам. Это не часть какого-то великого Джихада, в котором за все ниточки дёргают старейшины. Здесь, если ты в чём-то хорош и если кому-то требуется твоя помощь, действует честное правило – за чужие заботы нужно заплатить. В современные ночи капитализм правит миром.

Клан: Ассамит
Натура: Мастер выживания
Маска: Победитель
Поколение: 13
Характеристики:
Физические – Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные – Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Умственные – Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты – Борьба 1, Уклонение 1, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Знание улиц 3, Хитрость 3
Навыки – Ремесло 1, Этикет 2, Стрельба 1, Исполнение 2, Безопасность 1, Скрытность1, Выживание 1
Познания – Академические 1, Финансы 1, Законы 1, Лингвистика 1, Оккультизм 1
Дисциплины – Стремительность 2, Затемнение 1, Смертоносность 1, Присутствие 1
Дополнения – Связи 5, Ресурсы 3, Союзники 1, Статус 1, Стадо 1
Добродетели – Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 3
Мораль – Человечность 6
Сила воли – 5

Приложение 2: Аномалии движения анархов

Until we start to make a move
To make a few things right
You'll never see me wear a suit of white
Johnny Cash, "The Man in Black"

Многие представители разношёрстного сборища анархов следуют за движением по личным причинам. Анархи желают внести свой вклад в изменение мира, избавиться от тирании старейшин или просто получить удовольствие от использования своих вампирских сил вне удушающих свободу ограничений Маскарада. Если им удаётся выжить в течение нескольких лет или десятилетий, они могут остепениться – их натура, и человеческая, и вампирская, требует стабильности.

Но среди анархов есть не только случайные участники движения, присоединившиеся к нему в силу стечения обстоятельств или потому, что их желания совпали с идеологией анархов. Некоторые анархи искренне преданы движению, они определяют его идеологию и формируют ту стабильность и мощь, к которой стремится общество Сородичей. Это старейшины и интеллектуалы.

Старейшины

Анарх – это не обязательно только что получивший Становление неонат, новичок в ночи. Есть и старые анархи. На самом деле многие из таких старейшин в прежние ночи были известны как *furores* – это латинский термин, означающий «бунтовщик» или «отребье». Они возглавляли Восстание Анархов и определённым образом способствовали формированию современных сект. Те, кто пожелал следовать старым традициям, основали Камарилью и официально утвердили неписаные законы Сородичей в виде Традиций. Другие, чьё восстание приобрело псевдорелигиозный характер, создали Шабаш. Но были и выдающиеся вампиры, которые стремились сохранить нейтралитет – в основном те, которые хотели создать свои собственные секты. Впрочем, со временем многим стало ясно, что именно Камарилья и Шабаш станут определять будущее Сородичей Европы.

Многим, но не всем. Некоторые нейтралы просто были настолько стары и могущественны, что не видели нужды в присоединении к новообразованным сектам. Большинство таких старейшин удалились из общества Сородичей, – исчезли из виду, превратились в легенды, впали в торпор или вступили в Инконню. Другие, например, знаменитый Робин Лиланд, чувствовали, что ни одна секта на самом деле не решит существующих проблем, поэтому остались в стороне от обеих. Они отстранились от политических кругов в ночи Восстания или же продолжали преследовать собственные цели. Такие вампиры, многие из которых уже в то время были старыми, сформировали ядро движения анархов (нынешнего – большинство представителей изначального Восстания вступили либо в Камарилью, либо в Шабаш).

С тех пор многие из этих старейшин погибли или впали в глубокий торпор, сойдя со сцены, однако другие активны до сих пор. К ним присоединились новые старейшины – перешедшие на сторону анархов или возмужавшие в борьбе. Их совсем немного, однако их присутствие критично для движения – как в плане организации, так в более возвышенном смысле: в обществе существ, чьё могущество и престиж растут с возрастом, они создают вокруг движения анархов ауру мощи и легитимности.

Отличительные черты старейшин

Присутствие старейшин придаёт движению анархов хотя бы внешнюю респектабельность и позволяет Камарилье увидеть в нём нечто большее, чем собственный вспомогательный придаток. Местные старейшины, которые видят, что анархи действуют организованно, куда скорее сядут с ними за стол переговоров, чем станут уничтожать их, поскольку будут уверены, что ими управляет воля некого могущественного старого вампира. Многие ли Князья решатся начать войну со старейшинами, которые, возможно, старше их самих? Многие ли осмелятся лезть в дела того, кто, может быть, является тайным партнёром их собственных менторов или обладает обширными связями? Проще не обращать внимания на проблему или избегать её.

Старейшины не просто сбивают с толку Князей и примогенов тех городов, где обитают анархи. Они заодно вынуждают чистильщиков действовать мягко. Некоторые чистильщики получают свою должность только потому, что они – громилы-садисты, от которых Князь с удовольствием бы избавился. Тот факт, что примоген не одобрит действий чистильщика, не спасёт Не-жизнь попавшейся ему жертве – Бич, скорее всего, слишком занят выполнением своих обязанностей, чтобы ещё и разбираться в вампирской политике. Даже если он перегибает палку и выходит за границы дозволенного старейшинами, Князь и примогены всегда могут просто откреститься от него. В конце концов, чистильщик получил свою работу ещё и потому, что никому не будет жаль, если его сожрёт Люпин или если его вдруг потребуется уничтожить ради высшей цели. Не говоря уж о том, что хорошо прячущего трупы чистильщика никто даже не заподозрит в убийстве.

А поскольку чистильщик так слабо контролируется, что-то должно удерживать его от злоупотребления полномочиями. И часто это «что-то» – возможность нарваться не на слабокровного неоната в бегах, а, скажем, на представителя клана Бруха Седьмого поколения, который получил Становление два с лишним века тому назад. В такой ситуации чистильщику не придётся бояться, что Бруха сообщит о его незаконных действиях Князю – зато перспектива отвинчивания головы его однозначно напугает. Конечно, вероятность такой встречи невелика, но если Бич осознаёт, что она существует, это уже меняет дело.

Казалось бы, всё это мало влияет на положение дел, но суть в том, что у вампиров, становящихся старейшинами и остающихся анархами, есть несколько очень важных общих черт. Во-первых, Не-жизнь анархов тяжела, поэтому те старейшины, которые присоединились к движению рано и дожили до нынешних ночей, определённо повидали немало конфликтов. Даже слишком расторопные чистильщики не пожелают встретиться с ними дважды. Слухами обмениваются даже представители этой профессии, обычно зарезервированной за Гангрелами-социопатами с бандитскими наклонностями. Во-вторых, старейшины анархов превосходно понимают, насколько важен создаваемый ими ореол защищённости – и для поддержки своих странствующих собратьев, и для объединения движения. Никто не захочет продолжать борьбу, если не будет чувствовать, что братья по оружию поддержат и прикроют его в беде. К счастью, и среди людей, и среди Сородичей даже сравнительно незначительное деяние имеет свойство порождать слухи, превращаясь в нечто намного большее. Старейшины анархов выслушивают жалобы своих собратьев на серьёзные обиды и сообщения о настоящих угрозах – и принимают меры против этих угроз. Любой анарх достаточно зрелого возраста без труда вспомнит времена, когда за насилие над анархом-неонатом в любом городе к западу от Скалистых гор злоумышленник мог поплатиться личной беседой с Джереми Макнейлом или Улыбчивым Джеком (а заодно четырьмя сломанными рёбрами и вырванными клыками). Это случалось не с

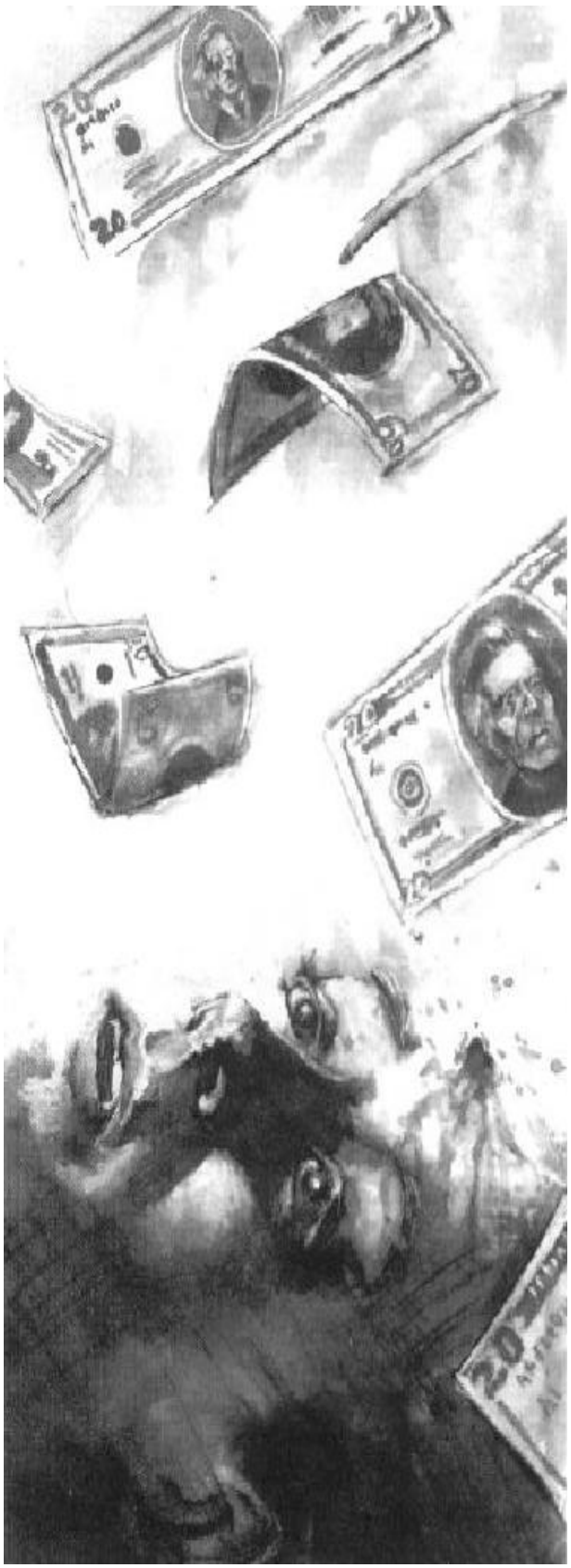
каждым, но достаточно со многими, чтобы анархи Американского Запада получили некоторое пространство для действий.

Макнейл сейчас считается мёртвым, однако Улыбчивый Джек по-прежнему активен, и он далеко не единственный старейшина анархов, способный устроить неприятный сюрприз шерифу или чистильщику, перешедшему грань дозволенного.

Мощь старейшин

Высокопоставленные анархи не просто демонстрируют свою внушительность направо и налево, уподобляясь Потёмкину с его деревнями. На самом деле они вполне успешно *действуют*. Например, точно известно, что Робин Лиланд нашёл способ спасти Маргариту Фоккарт из лап Внутреннего Круга Камарильи. У старейшин анархов имеются собственное экономическое и политическое влияние, свои отношения с равными по возрасту вампирами и свои идеи, весьма привлекательные для менее опытных представителей движения. Их богатство помогает держаться на плаву многим молодым мятежникам, а их влияние очевидным образом защищает движение – и не просто от каких-то местных чистильщиков, а от самого Внутреннего Круга, чьи юстициарии и архонты способны сделать Не-жизнь американских и европейских анархов намного менее комфортной. Их преданность своей идеологии и дар убеждения придают движению анархов ощущение последовательности, формируют его историю – магнетизм такого уровня не смог бы продемонстрировать ни один неонат-подстрекатель.

Конечно, можно задать вопрос: почему старейшины анархов вообще имеют какое-то влияние, если они – самопровозглашённые враги обеих сект? Как они вообще выживают? Почему на них просто не откроют охоту? Ответ состоит в том, что Вечную Войну ведут разумные существа, а не бездушные, превратившиеся в машины макиавеллисты. Когда вампир окончательно теряет последние признаки человеческого мышления, его начинают называть



«пропойцей». Суть движения анархов проста и эгалитарна. Хотя только в Век Революций его философия стала укрепляться по всему миру, человечество во все времена находило эти идеи привлекательными – пусть даже и непрактичными.

Старейшины анархов полагаются именно на эти рудиментарные, но всё же незаменимые элементы человечности, когда внушают своим сверстникам, что молодые анархи – «совсем как мы в юности», что они «просто следуют своим естественным наклонностям» и когда-нибудь «сами станут проблемой для Детей своих Детей». Вот почему анархи явно гораздо теснее связаны с Камарильей, чем с Шабашем – может быть, старейшины Камарильи циничны и эгоистичны, но они, по крайней мере, по своей сути однозначно остаются человеческими существами.

То, что одна из главных сект признала человечность и человеческие нормы нравственности необходимыми – великая победа *furores* и Восстания Анархов. Эту цель анархи преследовали не ради неё самой, а потому, что её достижение должно было предотвратить те злоупотребления, которые легко допускались другими моральными кодексами вампиров. Хотя в нынешние ночи человечность изрядно увяла, поскольку её защитники один за другим сдаются Зверю, для тех времён это был великий эксперимент, и он продолжает приносить анархам выгоду даже сейчас.

Старейшины Шабаша представляют собой нечто совершенно иное. Их реакция на излишества вампиров и слабости смертных основана не на обновлённой версии человеческой системы ценностей, а на ритуализированной структуре, в которой нужды индивида подчиняются требованиям секты. Теоретически эта структура должна была уберечь вампиров от злоупотреблений ради собственной выгоды, типичных для времён, предшествовавших Восстанию Анархов. На практике внутри секты нет места инакомыслию и личному протесту.

Большинство старейшин Шабаша остаются разумными существами благодаря тому, что цепляются за искусственно созданные, тщательно поддерживаемые страсти. Пути Просветления Шабаша совершенно циничны и были развиты специально для того, чтобы помочь их последователям побороть вековечный голод. У шабашитов нет возможности предаваться таким слабостям, как тоска о свободе или мечты о ней, потому что это ослабляет их связь с выбранным Путём. Старейшины, поддерживающие и защищающие анархов, обнаруживают, что их призывы к толерантности не находят понимания среди лидеров Шабаша, а молодые представители движения сталкиваются с открытой враждебностью этой секты.

Мотивы и старейшины

Старейшины не делятся просто на тех, кто за анархов и против них. В любой истории об анархах наверняка появятся старейшины «строгих правил», мешающие персонажам или выступающие в качестве их противников. Чтобы всерьёз заниматься идеологической борьбой, участием в восстании или подготовкой революции, необходимо неплохо изучить психологию тех, кто тебе противостоит. Если вы хотите сделать оппонентов персонажей по-настоящему глубокими, вам потребуется причина повесомее, чем уверенность в том, что «без плохих парней игра станет скучной». Движение анархов выступает с весьма обоснованных позиций – быть неонатом несладко, *чертовски* несладко. Почему старейшинам на это наплевать? Разумеется, кто-то из них попадает в категорию «циников», но далеко не все. Если вы действительно хотите увидеть в своей игре настоящий диалог между персонажем рассказчика и персонажем игрока, вам придётся сделать некоторых старейшин чем-то большим, нежели самовлюблёнными мерзавцами, эксплуатирующими молодняк и жиреющими за счёт этого. Иначе персонажам просто не будет нужды говорить друг с другом – они сразу выхватят пушки, обнажат клинки, вытащат из карманов шашки динамита, и на этом разговор будет завершён.

Старейшины-противники и как их создать

Хороший способ для рассказчика продумать характеры старейшин-противников – оценить их по той же системе, по которой здесь исследуются старейшины анархов и их мотивы. В конце концов, если можно описать причины, по которым кто-то решает вступить в движение анархов, то, безусловно, можно понять и мотивы тех, кто его отвергает. Возьмите список мотивов, идите по нему и останавливайтесь на каждом пункте, спрашивая себя, насколько он подходит вашему старейшине. Он не признаёт движение только потому, что слишком закоснел ментально, чтобы принять перемены? Он отрицает его идеологию или, может быть, некоторые анархи кажутся ему столь отвратительными, что он судит по ним обо всём движении? Он так доволен своим местом в Не-жизни, что не видит смысла в восстании? Не стоит думать, что на все или почти все из этих вопросов следует ответить отрицательно, чтобы старейшина стал противником анархов. Старейшина может вполне сочувствовать целям движения, но всё же отвергать его само из-за плохих отношений с конкретными анархами. Или же, наоборот, терпимо относиться к некоторым отдельным анархам, а всё движение в целом считать совершенно утопичным. Возможно, он даже будет готов переметнуться на другую сторону, если вступит в конфликт. И что будут делать персонажи, если окажется, что тот, кто казался им злейшим врагом, на самом деле прислушается к их доводам?

Мотивы старейшин

Мудрые Сородичи способны привести множество причин, по которым старейшины могут поддерживать движение анархов. Кто-то делает это из личных интересов, кто-то из преданности идеалам, кто-то просто не представляет себе другой Не-жизни. Ниже представлены описания наиболее распространённых мотивов старейшин движения. На самом деле правда в том, что у большинства старейшин есть сразу несколько причин выступать на стороне анархов – даже для простого смертного довольно трудно не обзавестись сложными мотивами в процессе повседневной жизни (в данном случае – еженощной Не-жизни). Мотивы создания, за плечами у которого сотни лет истории и влияния, будут столь же сложны, сколь и непонятны окружающим. Глядя на нижеследующий перечень, не спрашивайте себя: «Каким из этих мотивов руководствуется старейшина?». Даже вопрос «Какие из них могут им двигать?» не подойдёт. Лучше спросите себя: «А в какой степени каждый из этих мотивов определяет желание старейшины помогать движению анархов?».

Не могу остановиться

Вы привели меня сюда, чтобы я ответил за свои преступления. Я должен признать, что не считаю то, что совершил, дурным делом. Я боролся против своих старейшин так долго, что мы с ними стали ровесниками. Бьюсь об заклад: кое-кто из тех, кто присутствует здесь нынешней ночью, чтобы судить меня, – из тех, кто называет себя «старейшинами», – на самом деле моложе моих Детей. Я не могу от чистого сердца сказать, что мои поступки были правильными – как в глазах Бога, так и в моих собственных. Моя борьба стала тем, что определило мою сущность, и я не вижу ни одного повода отступить и спросить себя, справедливо ли то, что я делаю, правильно ли.

Я не жду от вас пощады, и никогда не ждал. Это не призыв к милосердию и не исповедь – это моё отпущение ваших грехов. В часы заточения, ожидая уготованной мне участи, я пришёл к пониманию и себя самого, и моих врагов. Теперь я знаю, почему вы никогда не согласитесь с нашими требованиями и не пойдёте с нами на компромисс. Вы забыли, как это делается. Точно так же и я, наверное, отверг ваши побуждения, забыв, как можно принять их. Я просто хочу, чтобы вы знали: когда солнце будет сжигать мою древнюю плоть и превращать мои кости в прах, я выкрикну только четыре слова: «Я прощаю всех вас».

Старея, Сородичи всё больше и больше привязываются к своему образу действий – и анархи не исключение. Многие старейшины остаются в движении, потому что не знают другой Не-жизни. Рассказчики должны помнить, что к застою ведут многие пути. Если вампир постоянно находит способы разнообразить свою еженощную Не-жизнь и никогда не питается дважды в одном месте, это ещё не означает, что он избежал влияния возраста – даже если сам он думает, что ему это удалось. Полная паранойи Не-жизнь диверсанта – всегда в бегах, всегда в страхе, всегда в ожидании удара со стороны ненавистного врага – на самом деле не менее однообразна, чем существование старейшины, который каждый вечер просыпается в одно и то же время, всегда охотится в одной и той же манере и занимается одними и теми же делами. Обстоятельства, в которые попадает партизан, меняются от ночи к ночи, однако его образ мыслей и взгляд на мир столь же узки, как и у любого более развращённого старейшины.

Хотя степень справедливости данного утверждения варьируется от одного Сородича к другому, эта причина хотя бы отчасти оправдывает действия анархов, – и старейшин, – которые старше ста-двухсот лет. Разумеется, ни один старейшина, который не погружён целиком и полностью в себя, не превратится в совершенно застывшую сущность. Конфликты между древними вампирами разворачиваются непрестанно. Вне зависимости от того, является старейшина игроком или фигурой, если он прожил достаточно долго, это значит, что он довольно гибко мыслит и может адаптироваться к политическим изменениям и борьбе за власть. Ригидность в наибольшей степени проявляется в неспособности вампиров приспосабливаться к важным изменениям в окружающем их мире. Старейшина скорее научится обращаться с компьютерами и огнестрельным оружием, чем признает равноправие полов или достижения демократии. Телефоном пользоваться несложно – снимаешь трубку, нажимаешь кнопки и говоришь с собеседником на другом конце провода. Изменить взгляд на мир намного труднее. Старейшина-революционер, получивший Становление в 1880-х, может так и не понять, почему в нынешние ночи возрождение Коминтерна попросту невозможно.

Внезапное обращение

Если я скажу, что присоединился к вашему делу, вы не поверите мне, и я вас за это не виню. В прошлом я работал против вас, доставив вам массу беспокойства и нанеся не меньше потерь. Вы также причинили мне немало страданий. Вы уничтожили двух моих Детей. Я убил нескольких ваших братьев по оружию. Было бы вполне понятно, если бы мы непреклонно продолжали враждовать. Это также пошло бы на благо той системе, против которой сражаетесь вы – а теперь и я вместе с вами.

Я многое обдумал. Я размышлял о гибели моих Детей и пришёл к выводу, что вы правы. Я осознал, что их смерть на моей совести. Никто из них не вступил бы в борьбу, если бы я не приказал им – убедил, приказал, заставил помимо их воли – этого сделать. Я использовал их как инструменты, поступая точь-в-точь так, как, согласно вашим обвинениям, старые Сородичи обходятся с молодыми. Они были солдатами, направлявшими моих гулей, пока я сам отсиживался в безопасном убежище. Они были моими ударными войсками, и хотя я переживал их потерю, для меня они, безусловно, оставались пешками, расходным материалом.

Когда они погибали, я оба раза думал: «Лучше она, чем я». В этом вы тоже справедливо меня обвиняете. Борьба, в ходе которой они умерли, не была героической. Они погибли, возглавляя попытки сокрушить ваше движение, – во многом потому, что оно мешало моим планам и планам моих ровесников. Я находил этому поверхностное оправдание в поддержании Маскарада, но на самом деле это была отговорка, которой я потчевал молодняк. Мы с вами никогда даже не пытались прийти к соглашению.

Две ночи назад меня осенило, что жертва моих Детей была совсем не напрасной. Они доставили вам много хлопот и погибли, лишив вас возможности переманить их на свою сторону и использовать против меня – а это лучшее из возможных жертвоприношений. Я осознал, что

мимоходом учитывал эту возможность, когда отправлял их на смерть. Спустя несколько часов после того, как я пришёл к выводу, что самоубийство для меня – не единственный выход, я принял решение вступить в ваши ряды. Вы вправе убить меня, и я не стану вам препятствовать. Я вполне заслужил это, ведь я умертвил стольких ваших собратьев, да и своих Детей тоже. Так или иначе, если вы согласитесь меня принять, я попытаюсь загладить свою вину.

Не каждый старейшина представляет собой машину, выдающую на-гора бесконечные схемы манипулирования окружающими безо всяких человеческих сомнений и задних мыслей, проводящую годы и десятилетия, тренируясь в использовании других существ в качестве пешек на шахматной доске своих личных соперничеств и конфликтов. Да, это финальная стадия для многих Сородичей – но это стадия дегенерации. До неё доходят лишь очень древние вампиры, близкие к тому, чтобы стать «пропойцами».

Старейшины, которые ещё далеки от завершения своего существования, чьи души по-прежнему находятся «в рабочем состоянии», уязвимы для аргументов анархов. Опять же, это достижение Восстания Анархов: Камарилья признаёт своей основой философию Человечности, провозглашающую ценность личности и допускающую истинность идеологии анархов. Если вампир состоит в Камарилье, он почти наверняка следует Человечности, а все приверженцы этого Пути, кроме полных вырожденцев, – потенциальные новобранцы анархов.

Безусловно, не всех старейшин это волнует. Некоторые опустились так низко, что сохраняют лишь рудиментарные признаки сознания. Другие не согласны с идеями анархов из-за собственного эгоизма, из-за того, что считают их философию нереализуемой на практике или просто потому, что отрицают образ мышления, принятый в движении. Не столь важно, поддерживают ли они движение – важно, что они *могли бы* его поддержать; и кое-кто, при должном внешнем воздействии, действительно это делает.

Эти новообращённые – одновременно лучшие и худшие из старейшин. Они старейшины, так что, скорее всего, весьма компетентны в какой-то области. Будучи некогда лицами значительного (наибольшего или хотя бы среднего) веса в Камарилье, они понимают, как функционирует её система – и в общем, и в частностях. Многие располагают влиянием и властью, Детьми, гулями и любыми другими ресурсами. Они только что перешли на сторону движения и, может быть, обладают тем пылом, который заставит их применить все эти блага на пользу анархам. Это хорошие черты.

Плохих черт множество. Старейшины могут просто прикидываться, что стали анархами, и это *слишком* очевидно, чтобы это нужно было дополнительно обсуждать. К тому же они привыкли руководить и, возможно, попытаются взять всё под свой контроль просто из привычки. Даже если они опытны, такие попытки могут привести к большим трениям как в организации, сосредотачивающей всё внимание на личности, так и в ячейке политических активистов и террористов. К тому же, откровенно говоря, это не то дело, к которому они привыкли. Правила и приёмы игры здесь другие, и старейшины способны допустить типичные для новичков ошибки, особенно если продолжат придерживаться усвоенной ими манеры действий.

К тому же вполне вероятно, что старейшины порвали отношения с Камарильей весьма драматичным образом – подобно тому, как обычно поступают смертные, решившие открыть новую главу в своей жизни. Способ начать всё с новой строки может быть любым – как незначительным, вроде письма Князю в духе «Я ухожу от вас и теперь буду анархом», так и влекущим за собой занесение в Красный Список (скажем, дьяблери над каким-нибудь примогеном или что-то в том же стиле). Опасность здесь состоит в том, что новые союзники старейшины могут ничего не знать о его злодеяниях до тех пор, пока к ним в гости не заявится Тео Белл или мадам Гиль

с отрядом громил. В конце концов, есть вероятность, что старейшина находится в нестабильном психическом состоянии. Тот, кто принял решение отбросить прочь сотни лет опыта в надежде на новое начало, возможно, представляет собой опасно неуравновешенную персону. Откровением, ведущим его, может быть недавно возникшее желание умереть, которое он сублимирует, совершая политическое самоубийство и присоединяясь к безнадёжному делу. Это может быть сильное чувство вины, ведущее к торпору или превращению в «пропойцу». Старейшина может быть искренним поначалу, а затем передумать и предать своих союзников. Как бы то ни было, он – могущественное и опасное существо, находящееся на самом краю своих психологических и моральных границ. Все окружающие, в том числе союзники, будут нередко терпеть от него вред.

Чистая корысть

Почему я вас поддерживаю? Потому что желаю власти и выгоды. Ах, не изображайте изумление – вы ведь тоже этого хотите. Вся разница между нами заключается лишь в том, что вы чувствуете, что заслуживаете власти, а я на самом деле её приобрёл. Вам, может быть, надоело умасливать своих сиров или играть по тем правилам, которые наше общество разрабатывало столетиями. Вы решили порвать с этим и добиться большего, действуя извне. Это, конечно же, правомерная тактика. Я пожинаю честно нажитые плоды своего труда, доказывая своим союзникам, что лучше, когда я на их стороне, и всё такое. Меня смешит, а порой и раздражает то, как искусно вы лжёте самим себе насчёт механизмов, которые используете для достижения своих целей.

Так что вот вам моё предложение – и, как при любой сделке, в данном случае возможны переговоры. Вы – армия. Не самая лучшая, но всё же армия. У меня есть враги – один враг, если говорить конкретнее. Кого именно я имею в виду, обсудим позже, если вы согласитесь на моё предложение. Уверяю вас, я ничуть не постесняюсь сделать его вашей мишенью. Я хочу, чтобы ваша армия причинила как можно больше беспокойства и вреда моему недругу. Убивайте его смертных слуг. Уничтожайте его имущество. Тревожьте его Детей. В общем, отвлеките его внимание.

Уверяю, ваши удары будут точными, поскольку я буду сообщать вам сведения о целях, и нам обоим эти атаки принесут выгоду. Пока вы сосредоточитесь на его физической безопасности, я буду действовать по-другому.

Откуда вам знать, что я вас не предам? Интересный вопрос. Вместо того чтобы предлагать нечто или делать вид, будто у меня уже есть готовый план, я хотел бы узнать от вас, какие гарантии и условия вы сочтёте приемлемыми. Естественно, всего я вам пообещать не могу, однако я полагаю, что если ваши требования будут разумными, мы сможем прийти к соглашению.

Некоторые старейшины поддерживают анархов, ничуть не интересуясь их идеологией, потому что это им выгодно в краткосрочной или долгосрочной перспективе. Причин для этого может быть столько же, сколько существует небескорыстных старейшин, готовых открыть молодым бунтовщикам доступ к своим кошелькам, арсеналам и базам данных.

Кое-кто из старейшин Шабаша помогает анархам ресурсами, надеясь, что участники движения начнут хуже относиться к Камарилье. Чтобы сделать анархов более опасными и более уязвимыми в качестве марионеток Шабаша, они вынуждают тех старейшин Камарильи, которые могли бы с некоторым снисхождением отнестись к деятельности молодняка, принимать против анархов суровые меры. Эти репрессии отнимают у Камарильи ресурсы, которые можно было бы потратить на борьбу с Шабашем, а заодно облегчают то давление, которое вечно голодные анархи способны оказать на Меч Каина. Старейшины, ненавидящие движение анархов без всяких рациональных причин, также порой предпринимают подобные кампании, вооружая анархов и превращая их в источник опасности лишь для того, чтобы найти оправдание для их уничтожения.

Другие следуют более простой логике. Анархи враждебно относятся к старейши-

нам; нуждаются в союзниках и ресурсах; часто готовы накинуться на первую попавшуюся цель. Для старейшин, которые готовы сдать своих собратьев потенциальным союзникам, эти черты делают анархов отличной военной силой – особенно если у их недруга нет союзников с хорошей физической подготовкой. Их можно использовать, чтобы устраивать налёты и отвлекать охрану других старейшин, чтобы нападать на ценные объекты, даже для грязной работы – убийств и прочих вещей, в которых особенно сведуща конкретная банда. Если это кочевая стая, тем лучше: когда дело сделано, виновных, получивших свою плату, можно выставить под первые лучи солнца – и их исчезновение не станет привлекать особого внимания.

В этой ситуации хорошо то, что она даёт анархам доступ к ресурсам, а какой-то старейшина в чём-то несёт потери. Проблемы, в свою очередь, здесь такие же, как и при любой другой корыстной сделке. У старейшины есть все причины желать своим приспешникам гибели. Предательство позволит ему уйти от расплаты; ликвидировать доказательства своей причастности к делу; лишить противника ценного ресурса, только что брошенного ему в лицо; наконец, устранить угрозу сложившемуся положению. К тому же такой договор легко может стать обманным ходом или иной провокацией. Старейшине не нужно предоставлять никаких особых гарантий, ему не приходится тесно сотрудничать с анархами, и он, по сути, может открыто посылать их навстречу опасности. Если старейшина скорее заинтересован в уничтожении анархов, чем в выполнении того задания, которое якобы желает завершить, об этом вряд ли кто-то догадается вплоть до горького мига предательства.

Помощь старым союзникам

Евгений, я больше не могу помогать тебе таким образом, и ты это знаешь. Мы были близки столько лет, и ты столько для меня сделал. Когда я нищенствовал, ты дал мне убежище, деньги и территорию. Когда я был молодым кровососом, которого никто не уважал, ты оказал мне политическую поддержку и позволил свободно бродить по твоим владениям. Ты спас мою Не-жизнь, и не единожды. Я никак не могу расплатиться с тобой за это. Мы, Сородичи, меряемся услугами, подобно трактирщикам самого низкого пошиба, стремясь, чтобы каждая капля стоила денег. Между нами всё было не так, но того, что ты от меня требуешь, я не могу совершить, это выше моих сил.

Я не в состоянии переменить чужие мнения. Я могу призвать к благоразумию, могу даже помочь тебе деньгами или оружием – всё это так мало значит для меня, особенно когда я делаю это для тебя, моего старейшины, поднявшего меня из грязи. Но что я могу поделать, если у тебя разногласия с теми стариками из Венеции? Мы не друзья с ними. Они никогда не сражались с призраками ради меня.

Когда ты спрашиваешь о расположении убежищ, именах и лицах гулей, просишь дать описания чьей-то внешности, я не могу сообщить тебе этого. Некоторые из тех, кем ты интересуешься – мои друзья, мои возлюбленные. Я люблю их не столь сильно, как тебя, друг мой, но всё равно не могу их предать. Будь речь о ком-то другом, я бы не колебался. Возможно, это часть какого-то плана, после исполнения которого мне бы не пришлось этим заниматься, но я не могу совершить такую измену и Не-жить дальше, как прежде. Политические последствия, которые возникнут, если кто-то хотя бы заподозрит, что я тебе сообщил всю эту информацию, окажутся катастрофическими.

Я уже передал тебе всё, что мог. Пожалуйста, не проси больше о таких услугах. Постарайся, чтобы никто не узнал, от кого ты получил эти данные. Если меня раскроют, даже моё положение меня не спасёт.

Некоторые старейшины помогают анархам не ради политической выгоды, а из преданности бывшим товарищам или из страсти к прежним возлюбленным, отношения с которыми становятся важнее различий в сектах и философии, а заодно дают весомое оправдание предательству и измене.

Большинство старейшин, поддерживающих движение таким образом, дей-

ствуют в интересах ещё более древних вампиров, – старых анархов, которые привязали к себе младших собратьев службой, любовью, верностью или Узами крови. Большинство из них – союзники лишь в определённом смысле слова. Они следят за тайными железными дорогами. Они становятся шерифами и чистильщиками, готовыми в критический момент повернуться к мнимым союзникам спиной. Они служат влиятельными политиками среди Сородичей, призывая к сближению с анархами из уважения или любви к вампиру, находящемуся по другую сторону баррикад. Другие старейшины платят таким образом свои долги, и они могут предложить намного больше, по крайней мере, в краткосрочной перспективе – например, оказать военную помощь, если требуется отплатить за услугу жизни или исполнить менее формальное обязательство.

Минусом таких союзников является то, что они, если только не связаны Узами, действуют добровольно и по велению сердца. Их заинтересованность не глобальна – они поддерживают не дело анархов в целом, а отдельных вовлечённых в него личностей (или котерии старых товарищей). Если такие Сородичи погибнут или покинут ряды движения, старейшина сразу перестанет оказывать помощь, и другие анархи, обратившиеся к нему за поддержкой, могут встретить холодный приём. Кроме того, такое содействие обычно основывается на уже существующих отношениях; мало кто из Сородичей будет рад стать приманкой и пожертвовать своим существованием, статусом и доходами ради кого-то, кто печётся исключительно о собственных целях. Всё зависит только от того, сколько сможет сделать друг, прежде чем отношения развалятся.

К тому же использование товарищей едва ли даёт преимущество. Знакомства, как правило, становятся известны публике, и Сородичу, о котором известно, что он имеет связи с анархами, едва ли доверят информацию и материалы, способные заинтересовать его приятелей – прежде всего потому, что он неизбежно, в силу своих отношений, испытает искушение помочь друзьям. Любой умный правитель мигом лишит его власти, если узнает, что он сотрудничает с анархами. Даже если он не предаст союзников, вряд ли его боевой дух укрепится, если он окажется вынужден противостоять своим товарищам.

Обрати свой идеал

Некоторые Каиниты верят популярному мифу, согласно которому анархи часто дают Становление смертным, оказывающимся «идеологически подходящими», чтобы те могли «продолжить борьбу» и после смерти. Если прислушаться к перешёптываниям служителей и примогенов, можно узнать немало слухов о том, что фракция будто бы приняла в свои ряды многих выдающихся смертных – от Карла Маркса до Ульрики Майнхоф. Лишь немногие из этих измышлений истинны.

Большинство анархов, особенно современных, так никогда не поступят. Такое деяние будет безнравственным поступком, который члены движения отрицают. Это не означает, что не находятся лицемеры, поступающие подобным образом, но такое случается гораздо реже, чем иногда утверждают.

Широко распространившиеся и неувядающие слухи, уверяющие в обратном, постоянно исходят от тех, кто когда-то работал наёмными агентами ныне покойного Петродона, юстициария Носферату. Юстициарий был знаменит тем, что использовал своё положение для организации крестового похода против движения анархов – этому делу он отдался с энтузиазмом, граничившим с одержимостью. Его агенты явно распространяют эти слухи по множеству поводов, в основном желая убедить всех, что анархи неразборчивы в Становлениях, и заронить сомнения в их правоте. Петродон теперь мёртв, но эти домыслы его пережили.

Интеллектуалы

Движение анархов поддерживается далеко не одними лишь старыми его участниками. Хоть они, кажется, нередко оказывают на него значительное влияние, на самом деле они достаточно вторичны по отношению к его изначальной цели. Большинство видных старейшин чересчур известны и привлекают слишком много внимания; тем они и полезны. Их идеи уважают в движении, а их влиятельность удерживает Камарилью от прямой враждебности. Однако простыми уличными анархами, пытающимися свести концы с концами, они воспринимаются либо как недосягаемые идолы, либо как ещё одна кучка заплесневелых старейшин, использующих свои идеалы, чтобы заставить молодняк подчиниться им – и эти две точки зрения могут даже совмещаться.

Настоящее, обладающее популярностью ядро движения анархов, основу его еженощного существования, составляют его адепты-интеллектуалы. Они – мыслители, идеалисты и часто организаторы движения, и их слова и действия служат импульсами общего дела. На местном уровне они являются краеугольными камнями движения, поскольку способны сформулировать все жалобы среднестатистического анарха в устной или письменной форме. Без идеалистов и вдохновителей движение вовсе ничего бы собой не представляло. Оно превратилось бы в то, чем были *furores* до своего восстания – в волну недовольства без единого центра и мотивации. Эти бесправные, но неорганизованные молодые Сородичи определённо стали бы проблемой для шерифов и чистильщиков (а возможно, и угрозой всему вампирскому обществу), однако Каинитам, наделённым властью, защищённым своими Детьми и преимуществами, эти озлобленные юные псевдоанархи не причиняли бы никакого беспокойства.

Самосознание

Наиболее значительная роль, которую в движении анархов выполняют интеллектуалы – формирование самосознания. Без убеждений, без группы, без надежды, на которую можно опереться, недовольный молодой изгой общества Сородичей стал бы просто очередным отшельником. У него не было бы даже имени, которое бы отличило его от вампиров, добровольно ушедших в изгнание, чтобы остаться в одиночестве. Пока он сам не в состоянии внятно сформулировать причины своего недовольства, он даже не способен на инакомыслие, потому что не может точно сказать, что его не устраивает. Выражая собственное несогласие, интеллектуалы как бы сообщают другим Сородичам, что те не одиноки. Это самая важная функция анархов-интеллектуалов – давать имя недовольству и превращать его в часть индивидуального самосознания.

Это главная причина того, что глашатаи и памфлетисты движения анархов столь презираются и преследуются своими старейшинами. Без их влияния анархи были бы незначительной проблемой, с которой легко разобрался бы тяжёлый на руку шериф или, возможно, сир «заблудшего» вампира. Но добавьте немного революционной философии – и каждый разочарованный неонат превратится в потенциального убийцу.

Ещё худшей проблемой обычно считают «соблазнительность» идеологии анархов. Старейшины опасаются, что вполне послушные Дети подвергнутся воздействию этой философии, наслушаются ядовитых речей и отрекутся от верности сирам и секте. Правда – штука скользкая. Философия анархов способна вдохновить вампиров, которые уже возмущены эксплуатацией и оскорблениями со стороны сиров, на открытый бунт, а тех, кто никогда не задумывался об этом, может заставить понять, что у них есть все причины для недовольства своим положением.

Впрочем, эта риторика не столько обращает новых анархов (кроме тех случаев, когда применяются Дисциплины), сколько позволяет им описать то, что они уже чувствуют. Усилия ряда старейшин, направ-

ленные на подавление влияния ораторов, иногда оказывались успешными, но куда чаще лишь создавали мучеников и подтверждали их слова. Большинство старейшин весьма неуклюжи в своих попытках разобраться с подстрекателями, и насилие над философами-анархами легко счесть доказательством того, что их речи правдивы. Наиболее успешные методы борьбы с такими активистами – «стечения обстоятельств» вроде визита местных охотников или убийства «неизвестными лицами». К сожалению для старейшин, стоящих за этими происшествиями, любые события, влекущие за собой гибель активистов, автоматически воспринимаются как подозрительные, особенно если несколько таких «трагических совпадений» и «несчастных случаев» происходят подряд.

Философия и Шабаш

Даже во времена Восстания Анархов, когда движение переживало расцвет, его истинная цель так и не была реализована. В результате мятежа традиционализм был формализован и принят под другой обложкой в виде Камарильи, а заодно возникла фашистская структура Шабаша, собранная из лишённых единой цели *furores*. Шабаш предлагал то, чего не могли признать сами анархи – отрицание индивидуальности, мистическое чувство единения, удовлетворение от принадлежности к некой непобедимой армии Каина, бодрым маршем движущейся к уничтожению Патриархов и установлению нового золотого века, истинная природа которого, впрочем, никому не понятна.

Это «решение» было утешительным, утопичным и достаточно удалённым во времени, так что мало кто из первых шабашитов задумывался о том, что оно не предлагает выхода как такового. Оно просто расширяло границы поля боя, растягивая военный период на неопределённый промежуток времени и отдаляя необходимость составлять нормальный план действий. Пока битва не выиграна, Шабаш остаётся армией на марше – а уважающая себя армия не заботится об индивидуальности, только о победе.

Вероятно, этот аргумент звучал бы гораздо более убедительно, если бы исходил из уст Саши Викоса, но в этом и не было нужды. Дело в том, что основатели Шабаша спорили с пустотой. Если бы нашёлся кто-то, кто возразил бы им, возможно, Шабаш не добился бы такого успеха в борьбе за сердца и умы. Других альтернатив, кроме подчинения олицетворявшемуся Камарильей старому порядку, у анархов не было. Им были обещаны реформы, но едва ли они действительно добились изменений, которых так желали молодые анархи.

Цели

Кроме отражения концепции «анарха», у интеллектуала есть и другая роль, гораздо более ответственная. После того, как недовольные осознали себя, они должны получить цель. Если где-то творится несправедливость, то первый вопрос, который следует задать, – как это прекратить?

Если говорить начистоту, то этот пункт философской программы анархов всегда был наиболее слабым. Целостный план реформирования общества Сородичей, с которым бы согласились все, никто так и не разработал. Проблему несложно определить: старейшины непропорционально распределяют имеющиеся ресурсы между собой и пользуются своей монополией на власть и охотничьи угодья, чтобы манипулировать молодыми вампирами и заставлять их подчиняться. Движение осознало эту проблему, нашло солдат, готовых с ней бороться, и даже одержало несколько локальных побед. Однако истинный путь к всеобщему равенству пока что так и не удалось разглядеть.

В XX веке всё выглядело так, словно перемены были близки. Почти столетие философия движения анархов черпала

вдохновение из мира смертных. С конца XVIII века прямую демократию в умах Сородичей постепенно заменил коммунизм, и вампиры-революционеры восприняли те же идеологии, которые, казалось, должны были вот-вот изменить мир смертных. Хотя лишь немногие анархи дошли до того, что начали призывать к всемирному восстанию или подготовке партийных кадров, подражая, соответственно, анархизму и коммунизму, большинство мыслили примерно в этом русле.

Новый золотой век, по мнению большей части анархов-интеллектуалов, должен был ознаменоваться появлением системы «управляющих советов», «групповой демократии» или другой структуры власти, которая была бы более эгалитарной, чем действующая олигархическая модель.

Разные группы анархов пытались воплотить эти концепции в жизнь, и в ряде случаев им удалось создать новые структуры разделения власти в отдельных доменах. Однако эти феномены были полностью локальными и не объединялись в более общую интеллектуальную систему. Это были соглашения, достигнутые силой оружия или хитростью, что делало их более похожими на вооружённые перемирия, чем на цивилизованные сообщества. Ни в одном случае, так или иначе, ни одна сторона не была настолько довольна ситуацией, чтобы признать её статус-кво. Как только отношения обострялись, борьба возобновлялась.

Попытки организовать более масштабную революцию вылились лишь в создание Свободного Государства Анархов с центром в Лос-Анджелесе, которое выродилось в убогую анархическую коммуну, управляемую множеством «баронов», на самом деле представляющих собой всего лишь лидеров местных банд. Впрочем, можно легко согласиться, что отнюдь не идеальное состояние Свободного Государства стало следствием местных условий: безусловно, самый влиятельный в тех краях вампир, Джереми Макнейл, приложил все усилия, чтобы там установилась как раз такая анархия.

Большую часть периода с 1900 по 1990 годы философы движения в основном рассуждали о неизбежности своей победы и спорили насчёт того, на какой модели будет основана грядущая утопия. Это было хорошее время для анархов, и многим участникам движения, – а также некоторым служителям и старейшинам, ему противостоявшим, – казалось, что его победа уже где-то совсем рядом. Однако по мере того, как столетие устремлялось к концу, утопический флёр, окутывавший коллективизм в представлениях членов движения, рассеивался. В обществе смертных коллективизм однозначно потерпел поражение: в большинстве коммунистических государств установились диктаторские или авторитарно-олигархические режимы, и даже относительно умеренные социалистические страны увязли в отживающей своё бюрократии, тормозившей экономическое развитие. Крушение Свободного Государства стало вырисовываться всё отчётливее, и всё больше мыслителей начали разочаровываться в своей эсхатологической идее, согласно которой некая социальная революция изменит общество Сородичей и превратит его иерархическую структуру в нечто более честное.

В результате последние десять лет, с начала 1990-х, движение анархов занято рассмотрением различных возможных идеологий. Преданные защитники коллективизма ещё держатся, несмотря на слабеющую поддержку; они надеются, что им представится новая возможность реализовать свои идеи и доказать, что небольшие сообщества Сородичей способны достичь равенства, к которому стремились их философы. Возникла фракция так называемых реалистов, призывающая членов движения отказаться от всех широкомасштабных планов и сосредоточиться на локальных изменениях. Между реалистами и коллективистами простирается огромная серая зона, в которой десятки философов, от либеральных теологов до сторонников возрождения джефферсоновской демокра-

тии, сражаются за власть над умами Сородичей, не желающих присоединяться ни к одной из доминирующих сект. Это тяжёлое время для многих интеллектуалов движения, особенно для «старой гвардии», поскольку многие их излюбленные убеждения оказались поставлены под вопрос – часто в откровенно нечестных обстоятельствах. В то же время сейчас движение анархов обновляется – а этого не происходило уже очень, очень давно. Хотя эта внутренняя политика порождает раздоры, она также даёт жизнь новым идеям и подвергает сомнению устои, остававшиеся незыблемыми почти столетие. Так что в наше время быть анархом-интеллектуалом очень важно, пусть и очень хлопотно.

Вербовка

Помимо определения идентичности и целей движения, интеллектуалы выполняют третью важную функцию – среди анархов они являются основными вербовщиками. Они красноречивы и практически всегда искренне сочувствуют общему делу, поэтому именно им легче всего привлечь новобранцев.

Как уже говорилось, как раз при выполнении этой роли анархи сталкиваются с наиболее жёстким противостоянием властей. Разумеется, в качестве вербовщиков они также действуют наиболее открыто. Анарх не может просто встать на углу улицы и выкрикивать свои лозунги, пока на него не обратят внимание. Даже если предположить, что он и впрямь бы решился нарушить таким образом Маскарад ради какой-то сиюминутной цели, ему даже в нынешние ночи, когда города перенаселены, пришлось бы очень долго кричать, чтобы его услышал кто-то из Сородичей.

Активная вербовка

Поэтому анархи должны отыскивать других Сородичей, некоторое время наблюдать за ними, проверяя, подходят ли их кандидатуры, а затем уже подходить к ним с пламенными речами наготове. Наиболее безопасный способ найти других вампиров – пробежаться по местной Кормушке, но даже в таком случае анарх попадёт под бдительный надзор шерифа или любого Сородича, считающего Кормушку своим доменом и требующего получать у него разрешение на доступ туда. Даже если анарха не поймают на произнесении подстрекательских речей, он всё равно может остаться непризнанным гостем во владениях Князя.

Не очень вероятно, что чистильщик станет тщательно патрулировать Кормушку, но во всех доменах, кроме самых либеральных, непризнанный вампир всё равно обязан представиться Князю. Анарх может не пережить этого рандеву, если местный правитель усомнится в его добрых намерениях или будет в курсе его печальной репутации. Поэтому для вербовщика умение хорошо и быстро лгать – восхитительное качество.

Попасться на открытой вербовке – просто ужасно. Большинство старейшин обвиняют анархов в том, что они снижают преданность их обычно верного потомства, поэтому наказания за агитацию обычно весьма суровы. В одних городах виновного могут поджечь или искалечить, в других – казнить. В любом случае, даже если за первый проступок объявления Кровавой охоты не будет, за второй она последует гарантированно.

Это ещё одна причина, по которой анархи подвергаются наибольшей опасности во время вербовки. С точки зрения многих старейшин, это настоящее преступление. Оно состоит не в том, что анархи выпадают из общества «приличных Сородичей», и даже не в том, что они препятствуют махинациям старейшин – такая независимость всего лишь означает, что они весьма безрассудны. Преступление в том, что они пытаются переманить на свою сторону неонатов и впечатлительных Детей. Даже если не учитывать репутацию анархов, которые якобы вдохновляют молодых вампиров на расправу со своими сирами, такие акты агрессии были бы непозволительны, даже если бы призывы к

ним исходили от более уважаемых Сородичей. Это открытая попытка лишить старейшину потомства и обратить его Детей против него. Это разновидность грабежа.

Прибавьте к этому заслуженное представление об анархах как об агентах-провокаторах и вдохновителях сиробийств, и вы поймёте, почему вербовщики представляют для старейшин угрозу. Поэтому если выяснится, что анарх ведёт вербовку, власть имущие не пожалеют никаких средств, чтобы выследить его и либо изгнать из города, либо уничтожить. Поступать иначе – всё равно что соглашаться с тем, что твоё потомство будет украдено и вдохновлено на твоё убийство.

Пассивная вербовка

Поскольку вербовка – всегда рискованное занятие, анархи иногда ждут, когда потенциальные новобранцы сами явятся к ним. Послать единственного вербовщика в Кормушку или престижный салон – отличный способ потерять этого вербовщика, а отправиться туда группой – отличный способ ввязаться в серьёзную драку. Поэтому многие анархи предпочитают полагаться на сратегию пассивной вербовки.

Как правило, группа анархов, ищущая новобранцев, даёт узнать о своём присутствии в городе. Анархи могут устроить небольшую тактическую вылазку, околачиваясь близ популярных местечек и появляясь на улицах настолько крупными компаниями, чтобы шериф не мог ничего предпринять, пока они не уедут. Они могут показываться в Элизиумах. Все эти действия совершенно безобидны – анархам пока большего и не нужно. Они лишь хотят, чтобы слухи об их присутствии просочились в местное «тепличное» общество Сородичей, и не желают начинать войну. Затем анархи присматривают места, в которых молодые Сородичи могут попытаться их найти – трущобы, бары с плохой репутацией и так далее. Они отыскивают какого-нибудь одинокого Каинита и сообщают ему, где их можно встретить в следующий раз, в то время как разведчики проверяют, нет ли за ними слежки. Это ненадёжный способ, но такая тактика всё же лучше, чем отправка своих лучших мыслителей прямо в львиную пасть.

Во многих случаях намерения анархов ясны. Если они дают знать о себе, значит, ждут реакции. Если бы они были просто заинтересованы в победе, то сначала нанесли бы удар, а потом уже объявили об этом. Старейшины часто начинают строго присматривать за своим потомством и ограничивают свободу передвижения Детей до тех пор, пока не удостоверятся, что анархи покинули город. Анархов это вполне устраивает – ведь если старейшины в неявной форме говорят своим Детям «Нет, мы вам не доверяем, а это наши враги, и мы боимся, что вы к ним присоединитесь», для движения это просто дополнительная реклама. Разве может анарх-вербовщик сказать что-нибудь более убедительное, чем грубая истина этого урока?..

Мыслить или возглавлять?

Если интеллектуалы и идеологи формируют ядро движения анархов, это ещё не означает, что они непременно его контролируют. Те черты, которые присущи хорошему философу, не обязательны для хорошего военного лидера. Поэтому многие группы анархов прислушиваются к словам оратора (иногда называемого «душой»), но подчиняются прямым командам более сильного лидера (логично именуемого «сердцем»). Как правило, один и тот же интеллектуал налаживает контакты между разными стаями, и часто эти мыслители обитают отдельно от банд, обустраивая какие-нибудь скромные личные убежища.

Даже если у одного индивидуума есть задатки, чтобы стать одновременно хорошим физическим и интеллектуальным лидером, часто всё равно соблюдается такое разделение полномочий, и анархи-интеллектуалы, желающие лично принять участие в прямой борьбе, вынуждены делать это наперекор воле своих товарищей. Суть в том, что подходящих военачальников найти гораздо проще, чем мыслителей, и гибель каждого отдельного философа для анархов значит больше, чем все остальные потери.

Обмен информацией

Вопреки распространённому представлению, анархи вовсе не проводят свои собрания на заброшенных складах, где всё помещение забито Сородичами так, что некоторым из них приходится буквально свисать с потолка. Чтобы заполнить анархами весь склад, нужно, пожалуй, собрать всех до единого недовольных вампиров в этой части Северной Америки.

Идеологическое образование большинства анархов столь незначительно, что едва ли вообще заслуживает такого громкого названия. По своей природе анархи неформальны и не слишком-то тяготеют к иерархичности. Те, кто желает стать анархами, обычно прибиваются к стаям, – либо по своей воле, если они не привязаны к своим сирам, либо вследствие обстоятельств, если они от сиров сбежали. Эти новички пытаются осознать, за что борются анархи. Если в банде находится достаточно красноречивый Сородич, способный объяснить философию движения в общих чертах, он обычно проводит с новоприбывшим воспитательную работу. Если такого вампира нет, стая старается познакомить молодого мятежника с кем-то, кто, как они знают, относится к ситуации так же, как они, и может растолковать новичку идеологию группы.

Поскольку движение достаточно неоднородно в идеологическом плане, этот процесс часто проходит по принципу «ты мне, я тебе». Новые анархи не столь идеологически мотивированы, как те, которые помнят историю движения. Движение не всегда так работало, впрочем. Неоднократно случалось, что процесс вступления был более формальным. Так или иначе, включение анархизма в идеологический ландшафт движения анархов означало упразднение формального обучения. Поэтому институциональная память движения не включает идею регулярного образования. Идеологическое становление вампира часто включает и другие инструктажи. Нового рекрута тренируют создавать фальшивые личности (а то и несколько), обучают основам выживания, рукопашного боя и стрельбы.

В процессе такого обучения имеет место некоторое недоверие и предварительное расследование. Анархи – это не бунтующие семнадцатилетки. Они взрослые существа, в большинстве своём имеющие как минимум десятилетний опыт Нежизни. Почти каждый из них лично столкнулся с жестокостью или манипуляцией со стороны старейшин, и все они открыто присоединились к движению, выступающему за насильственную политическую реформу. Любой разумный анарх знает, что мыслители и ораторы формируют самосознание движения и определяют его цели, – следовательно, их потеря лишит анархов возможности сформулировать свою идеологию, распространить своё послание или набрать новых рекрутов.

В отличие от старейшин, анархи-философы вряд ли будут лучше подготовлены к самозащите, чем любые другие служители. Анархи понимают, насколько привлекательными целями это делает интеллектуалов в глазах полицейских сил Камарильи – и в глазах Князей, действующих независимо от секты. Хотя молодые анархи получают доступ к философам, этот доступ не является безоговорочным, приватным и свободным. Новички могут рассчитывать на встречу с интеллектуалами только в сопровождении бдительной охраны и, как правило, только после тщательной проверки.

Типы интеллектуалов

Интеллектуалы не одинаковы, и в этом разделе описываются отличия между разными группами тех, кого их собратья по движению обычно называют «мыслителями», «философами» или «душами». Речи об идеологии на самом деле здесь не идёт, поскольку на том уровне, на котором действуют анархи, идеологические различия между индивидами незначительны. Различия во взглядах очень много значат и мо-

гут приводить к значительным трениям между участниками движения, однако они напрямую не относятся к *типам* лидеров, обычно направляющих анархов. Стиль руководства намного теснее связан с личными качествами, нежели с политическими пристрастиями, и не столь важно, следует ли интеллектуал принципам маоизма, анархизма или мечтает о прямой демократии древнегреческого образца.

Практичный революционер

Вся эта система летит к хренам собачьим. Неонатов создают из экономических побуждений или нездоровых желаний. Большинство кровососов дают Становление Детям, потому что нужен кто-нибудь, кто станет круглосуточно нянчиться с их имуществом. Экономическая и статусная составляющая процесса Становления столь велика, что становится очевидно: тот, кто создаёт потомство не для того, чтобы использовать его в экономических целях, вероятно, испытывает к Детям какой-то иной, болезненный интерес.

Все мы знаем, что не просто учимся быть Сородичами в период Детства. Мы также обучаемся тому делу, которое хочет доверить нам сир, а потом, возможно, занимаемся этим делом, ничего не получая взамен. Тот факт, что Дитя рано или поздно получит свободу, менее важен, чем то, что Князь использует это традиционное ожидание освобождения, чтобы вывести Дитя из-под полного контроля сира и даровать ему официально признанную волю и право самостоятельно определять, что хорошо, честно и правильно. Однако даже после этого услуга Становления продолжает связывать вас с вашим сиром. Просто теперь у Князя есть палка, которой он может стукнуть того, кто дал вам Становление, крикнув: «Убирайся с глаз моих, и тогда я сочту, что твоя услуга выплачена!». А в конце он говорит что-то в духе: «Так, а теперь я подтасую твои наполеоновские планы насчёт этого неоната, умник».

А если вы не пахали, как наёмный рабочий, то, возможно, ваш сир просто мечтал о «детишках», которых мог бы любить и с которыми мог бы играться. А может, он просто был безрассуден и плохо контролировал инстинкты – убил вас во время кормления, а потом из жалости трахнул и сделал своей собственностью. Ну, или же вас просто смешивали с дерьмом. Нет, конечно, возможно, что вы прошли через период Детства без особых проблем – но в таком случае вы были редким счастливчиком.

Всё это просто неправильно. Я не хочу сказать, что мы должны сесть в кружок, будто бойскауты у костра, и распевать "Kumbayah"[11]. Потому что тогда мы бы сначала прыгнули по дуростi в костёр, а потом ускакали в лес. Вне зависимости от того, считаете вы Становление правильным или нет, за молодыми кровососами приглядывать кто-то должен. Нравится вам это или нет, но кто-то обязан руководить. Я думаю, все вы понимаете, что лучшее, чего может ожидать Сородич, попавший в руки смертных – это путёвка в какую-нибудь лабораторию, где его быстренько разделают на стволовые клетки.

Но то, как всё это делается, нужно изменить. То, что механизм продолжает работать, ещё не значит, что система устроена правильно, хорошо или справедливо. Это означает только, что в настоящий момент она функционирует. Вся эта система основана на людях, которых сурово поимели, и я не думаю, что она продержится долго. Для того мы и нужны. И я думаю, что даже если она не навернётся, мы сможем заменить её другой системой, в которой никого не станут насиловать.

Практичного революционера направляет желание изменить положение дел к лучшему. Он видел вещи, с которыми не смог согласиться, и он чувствует, что должен изменить систему, создающую такие проблемы. Для революционера его идеология – это обычно путь к достижению цели, а не план переустройства мира и не суррогат религиозной практики. Как правило, такие интеллектуалы преследуют краткосрочные, практические цели и не предаются абстрактному теоретизированию. Они чаще становятся вербовщиками, организаторами и лидерами, а не революционными философами.

[11] "Kumbayah" – известная в США песня, негритянский спиричуэл с очень простым и примитивным текстом. Её название стало синонимом лживой морали, лицемерия, глупости и наивно-оптимистичного взгляда на мир. – *Прим. перев.*

Лучшие из практичных революционеров – это деятельные, небезразличные лидеры, следующие тому курсу, который считают ведущим к справедливости. Они стремятся к стабильности, честности и правосудию вне зависимости от идеологии. Они способны на компромиссы, понимают желания и пределы сил своих последователей. В то же время эти борцы осознают, что система, которую они хотят поменять, имеет ограниченные возможности для изменений, которые поэтому нужно вводить поэтапно.

В худшем случае практичные революционеры чересчур уж практичны. Они пытаются работать в рамках системы даже тогда, когда это ставит под угрозу их главные цели. Они легко могут втянуться в систему или принять ничего не значащие жесты за подлинные знаки перемен, вместо того чтобы продолжать затратное сопротивление. К тому же практически мыслящие интеллектуалы часто не способны понять, насколько страстны и горячи их товарищи по движению. Многие анархи придают очень большое значение своей философии, и они не захотят отбрасывать свои идеи в сторону. Практичные лидеры могут принимать такие решения и совершать такие сделки, которые выглядят безупречно логичными, – и впрямь такими являются, – однако их более идеологизированные и пламенные собратья могут отвергнуть их, следуя иррациональным причинам. Кроме того, практичными революционерами чаще всего движет желание улучшить собственное положение и положение своих последователей. Для них может быть очень нелегко пожертвовать своим имуществом или товарищами, а также вести политику, которая способна повлечь за собой такие последствия. Не имея возможности принять потери как необходимость, практики рискуют эмоционально выгореть или обнаружить, что их возможности очень сильно ограничены.

Генерал

Итак, мы в городе, и если они нас ещё не вычислили, то скоро это произойдёт. Так давайте убедимся, что они нас заметили. Это сделает их действия более предсказуемыми, может быть, они даже запаникуют. Роб и Женевьева, нам известно, что местный хип-хоп клуб – Кормушка. Наденьте свои прикиды в стиле разочарованной городской молодёжи, начистите колёса и поезжайте туда. Побродите рядом, удостоверьтесь, что вас кто-нибудь увидел, но внутрь не входите. Я не хочу, чтобы на вас там кто-то наскочил. Обращайте внимание на стиль и марки одежды – мы не можем позволить себе выглядеть старомодными. Мне нужны сведения о том, что на этой неделе в моде у золотой молодёжи – а ещё о местных Сородичах. Естественно, я скорее отправлю вас назад, чем узнаю, что Ecko выпустили новую популярную линию джинсов, так что в первую очередь приглядывайтесь к плохим парням. Сделайте вид, что присматриваете рекрутов.

Мы втроём, – Брюс, Ребекка и я, – начнём организовывать засаду. Теперь я в курсе, что когда мы были тут в прошлый раз, они предприняли вялую попытку нас поймать. Думаю, на этот раз они станут действовать серьёзнее. Засада будет совершенно стандартная, просто L-образная западня и пара качков с монтировками – ничего такого, с чем бы они не справились. К одиннадцатому числу мы её устроим. Роб, Женни, если они сядут вам на хвост, просто заведёте их в засаду. В другом случае мы отметим место и будем держать там ловушку три ночи, а потом снимем её, если никого не поймаем.

Помните, если запахнет жареным, держитесь осмотрительно. Не устраивайте пальбу, не стреляйте в полицейских, никаких, к чёртовой матери, поджогов и никаких убийств невинных смертных. Тут дело даже не в морали, а в том, что так мы нарушим Маскарад. Если мы будем действовать сдержанно, они ответят тем же. Если они выйдут за рамки приличий – сделайте то же самое, но до тех пор, пока они играют по правилам, мы должны поступать так же.

А теперь вперёд.

Генерал – отстранённый лидер, абстрактный философ, который считает, что общей цели можно достичь при помощи ряда тщательно спланированных шагов. Хотя, скорее всего, он столь же предан движению, как и любой анарх, его страсть часто скрыта под маской непреклонной сдержанности и холодного самоконтроля. Сами генералы нередко говорят, что избыток эмоций мешает рационально мыслить. Анархи располагают лишь ограниченными ресурсами и не могут себе позволить терять их в порыве ярости или под влиянием страха.

Лучшие генералы – способные лидеры. Такие философы нередко глубоко разбираются в стратегии, что обычно приносит немалую пользу. Хотя не каждый генерал в состоянии невероятно сильно вдохновлять своих союзников, в большинстве своём они убедительны благодаря очевидной опытности и безупречному самообладанию. Они с хирургической точностью распределяют свои ресурсы, наращивают силы и организуют аккуратно проработанные кампании против старейшин.

В худшем случае генералы асоциальны и мыслят, как машины. Вместо того чтобы применять свою бесстрастность для разработки строго продуманной стратегии, такие лидеры используют это качество, чтобы избежать собственного поражения или же в обход нужд своих последователей и товарищей. Иногда они могут быть педантами, приверженными предвзятым «логичным» способам действий. Другие, несмотря на некоторую гибкость мышления, не могут избавиться от ощущения, что всё это просто игра. Вместо того чтобы признать своё поражение в проигрышной ситуации, они будут медленно угасать, продолжая использовать те же методы, которые не приносят больших проблем им самим, но могут стоить Не-жизни их собратьям. Как и практичные революционеры, генералы часто не способны на долгосрочное планирование. Они оперируют понятиями конфликта, соперничества и целей – а это означает, что их понимание проблемы рано или поздно приведёт к борьбе, особенно в самых тяжёлых ситуациях.

Подстрекатель

Почему, по-твоему, мы всё это делаем? Потому что нам это нравится? Это не игра. Наших друзей ранят и убивают – друзей, которых мы любим. Мы здесь не ради игры. Ты хочешь узнать, за что мы убили тех парней? Я скажу, за что: за то, что иначе на следующей неделе они бы снова пришли за нами. Они же на Узах, придурок. Они не скажут: «Ого, эти анархи славные ребята, раз они сохранили нам жизнь, мы больше не будем их преследовать». Они – гули, и они автоматически подумают: «Отдадим жизнь за нашего господина!».

Знаешь, что бы они сделали, если бы поймали тебя? Да, ты чертовски прав: они бы тебя прикончили. И мы оба знаем это, потому что так они поступили с последними тремя нашими, которые им попались. Так какого хрена ты мне впариваешь, что нам надо было просто отпустить этих ребят, а? Потому что они попросили? Ну, твою мать, мне надо было узнать это раньше – тогда, наверное, я бы предупредил Джоуи, Фриду и Блэки, чтобы они попросили их отпустить, и они были бы сейчас с нами.

Вбей это себе в голову: идёт гражданская война. Гражданские войны всегда отвратительны, потому что люди сражаются за свои идеалы и потому что проигравшая сторона потеряет всё своё влияние, всю свою власть и множество сторонников. Пойми, тут не будет никакого общественного осуждения. Никакой канал CNN не выступит на нашей стороне просто потому, что мы хорошие ребята. Никакой Совбез ООН не пришлёт сюда миротворцев из-за того, что мы такие классные, и во всём мире народ льёт слёзы, когда выслушивает новости о нас за завтраком. Тут никого такого нет, только мы и они. Если ты считаешь, что надо разрешить каким-то рабам охотиться за нами, потому что у нас не хватает духу их пристрелить, когда они сами взялись за пушки, то иди отсюда и начинай собственную войну. Я не хочу видеть, как ты станешь жертвовать Не-жизнями товарищей только потому, что ты трус.

Подстрекатели – это анархи, которыми движет страсть. Кто-то из них фана-

тично следует своей идеологии, тогда как других вдохновляет простая ненависть к системе, поработившей или навредившей им и их собратьям-анархам. Интеллектуалы, лидеры и тактики, они вдохновенны, бескомпромиссны и готовы на всё ради достижения своих целей.

Лучшие подстрекатели – это вдохновители. Они готовы использовать любой шанс, столкнуться с любым испытанием, сразиться с любым (даже самым могучим) противником, только бы выполнить свои цели. Им не страшны невзгоды, трудности и разочарования, поскольку их направляет светоч их Дела. Как правило, они подают другим пример, придают сил товарищам и укрепляют боевой дух своих последователей собственной уверенностью и неутомимым упорством.

В худшем случае подстрекатели – это грубые идеологи и твердолобые фанатики. При помощи своих убеждений они изолируются от рациональных доводов; их фанатизм может лишить движение потенциальных новобранцев; наконец, они используют свою власть и популярность, чтобы искоренить чужие точки зрения и закрыть глаза на допустимые, но неприятные им альтернативы. Они используют тактику давления и запугивания, чтобы вынудить своих последователей действовать безрассудно, и многие из них при этом считают, что полученные результаты физически доказывают правильность их убеждений. Они чрезмерно самоуверенны и рассчитывают шансы, исходя из мысли о том, что хорошие парни всегда побеждают – как будто само их существование в виде кровососущих монстров не доказывает обратного.

Приложение 3: Не-жизнь на большой дороге

— Куда идти, старина?
— Не знаю, но мы должны идти.
Джек Керуак, «На дороге»

Истина состоит в том, что в нынешние ночи движение анархов превратилось в фикцию. Сейчас оно представляет собой немногим больше, чем убежище для позёров, которые хотят гонять на мотоциклах и носить модную одежду, показывая нос «большим дядям». Подавляющее большинство кровососов, которые называют себя анархами, – на самом деле просто сборище юнцов, которые считают, что бунтовать прикольно. А против чего бунтовать, они не знают, да и не хотят знать.

Среднестатистический анарх, – теперь я даже могу свободно отбросить этот термин, – вообще не имеет представления о сути движения. Чёрт побери, он даже может не понять этого, если ты ему это озвучишь. Просто в глубине души он понимает, что это ещё один способ следовать пафосной моде. Когда обстановка накаляется, – а так происходит всегда, – он развернётся и уползёт обратно, искренне лопоча: «Да, сэр, три полных мешка, сэр!»[12].

Мало того, большинство тех, кто хотя бы смутно представляет себе суть дела, хотя бы на базовом уровне понимает и поддерживает движение, делают всё неправильно. Они остаются в тех же городах, где им дали Становление, часто даже обитают рядом со своими сирами. Они сражаются в одних и тех же битвах с одними и теми же старейшинами, которые всё это уже видели десятки раз и столько же раз побеждали.

Сидя на одном месте, анарх может добиться только того, что станет лёгкой мишенью. Даже если предположить, что вам удастся воспользоваться шансом и что-то изменить, просто посмотрите на то, во что это вылилось в Свободном Государстве. Кучка неорганизованных придурков разъезжает туда-сюда во главе с парой военачальников, захватывая домены то тут, то там. В конечном счёте этот маленький эксперимент улетел ко всем чертям, даже не успев сказать «поехали».

Я не стану оспаривать философию или смысл движения. Я просто хочу дать вам краткий урок того, как нужно выбираться из комфортных пределов вашего обиталища – хочу объяснить, как выйти *на дорогу* и не погибнуть *по дороге*.

То, чем вы будете заниматься, когда окажетесь вне города – это ваше дело. Кое-кто из вас, без сомнения, получит хорошую трёпку и решит где-нибудь осесть. Столь же многие попытаются распространить призывы к стихийному восстанию. Большинство, наконец, либо забросят всё это дело через недельку, либо очень быстро найдут способ свернуть себе шею. Но это уже ваши проблемы. Я просто расскажу вам то, что известно мне по личному опыту.

Основы

Прежде чем я перейду к сложному материалу, – вроде советов, как учуять оборотня или избежать встречи с убойной бригадой шабашитов, – надо рассказать вам о самых главных основах еженощного выживания на дороге. Вы очень скоро поймёте, что даже темницы, которые Тремеры называют «убежищами» своих неонатов, довольно уютны по сравнению с тем, с чем столкнётесь вы. Если это вас отпугивает, так тому и быть. Всё равно у вас, пожалуй, и нет тех качеств, которые позволили бы так существовать.

[12] Английская идиома “yes sir, three bags full, sir” используется для иронического описания подобострастного, лакейского поведения. – *Прим. перев.*

Отдых и где его найти

Я путешествовал по Центральной Калифорнии, когда впервые стал земноводным.

Я выехал из Свободного Государства Анархов и направлялся в Сан-Франциско, надеясь добиться там чего-нибудь хорошего, когда нарвался на стаю шабашитов где-то на Первом шоссе, между Монтереем и Санта-Крусом. Я так и не понял, хотели они меня «завербовать» или просто продырявить колом, но ни то, ни другое не входило в мои планы.

Я ехал на старом «Харлей-Спортстере», который когда-то подобрал на свалке и потом почти три года приводил в рабочее состояние. У этого зверя было достаточно пороха в пороховницах, чтобы не дать раздолбанному «Камаро» шестьдесят восьмого года, на котором катили эти сволочи из Чёрной Руки, меня догнать – но всё же полностью оторваться от них мне не удалось. Они преследовали меня, тесня на запад, через прибрежные горы, пока перед самым рассветом мы не выбрались к водохранилищу. К тому времени, наверное, я уже миль пять гнал по глухомани без карты.

В тот момент меня изрядно волновало, где же я переждy день. В сумке у меня был мешок для трупов, но я всегда предпочитал отыскивать убежище задолго до рассвета. Однако на этот раз я был в полной и глубокой заднице. Даже никакого придорожного сортира вблизи. Единственным утешением для меня было то, что этим мудакам из Шабаша приходилось ничуть не лучше. Конечно, один или двое могли залезть в багажник, но ещё трое или четверо кровососов должны были поджариться. Дарвинизм как он есть.

Поскольку больше ничего мне в голову не приходило, я припарковал байк возле лодочной стоянки, схватил свой мешок и подобрал пару кусков шлака, валявшихся на краю паркинга. К тому моменту до шабашитов дошло, как сильно они сами вляпались, и они потеряли интерес к тому, чем занимается какой-то долбанутый на голову анарх с дальнего юга. Я зашёл в воду так глубоко, как только мог, влез в мешок, положил туда вместе с собой куски шлака и застегнулся изнутри. Потом я, как червяк, пополз к середине озера – и полз, пока не отключился.

По-дурацки звучит, да? Зато вот он я, перед вами, рассказываю эту историю.

Когда на следующую ночь я выбрался на поверхность, моего байка рядом не было, и «Камаро» тоже. Но в том месте, где стояла тачка шабашитов, осталось до черта пепла. Большую часть ночи я провёл в поисках машины, которую мог бы угнать.

С тех пор я оценил преимущества отдыха в воде, на глубине. Никто на тебя не наткнётся, никакой опасности, что солнце просочится через щель в стене, да и найти такое убежище легко. Чёрт побери, да оно, пожалуй, безопаснее, чем постоянные убежища многих кровососов!

Главное – оставьте где-нибудь неподалёку заначку с сухой одеждой.

Эдди Гейнс, анарх-каитифф

Свыкнитесь с мыслью, что убежищ у вас не будет – по крайней мере, ничего такого, что этим словом назвали бы обычные камарильцы. Когда вы будете искать приют на день, вам придётся обходиться тем, что удастся найти поблизости. Наверное, это самая тяжёлая составляющая кочевой Не-жизни. Облажаетесь один раз – и даже не успеете проснуться, как уже встретите Окончательную Смерть.

Конечно, если вам повезло, и в ваших жилах есть кровь Гангрелов, вы можете просто зарыться в землю и отоспаться там. Я в этом не столь удачлив, но Гангрелов дорога влечёт так же, как и Бруха, так что, может, когда-нибудь я встречу одного из них, и он меня этому научит. Некоторые свободно скитающиеся кровососы жалуются, что этот трюк опустошает и без того скудные запасы драгоценной крови. В принципе, это так. Но, поверьте, это всё же лучше, чем валяться целый день в канализации просто потому, что больше негде укрыться. Никакой возни, никакой суеты, никакой возможности того, что какой-нибудь сорванец наткнётся на ваш мешок для трупов, откроет его и убежит

рассказывать мамочке о странном дяде, который прячется в водосточном жёлобе. Но пока таких знаний у меня нет, и мне, как и большинству странствующих анархов, придётся обходиться тем, что удастся найти.

Конспиративные квартиры

Это лучшее, на что вы можете рассчитывать – просто и ясно. Но если вы только недавно вступили в игру, вряд ли вы получите доступ в одну из них. В конспиративные квартиры можно попасть только благодаря связям, и часто это даже не квартиры, а целые здания – может быть, личные убежища самих связных. Там обычно не так комфортно, как в индивидуальных убежищах, но в целом безопасно. Вас могут разместить в подвале около топки или бойлера, однако это лучше, чем лежать в канаве.

Но для того, чтобы воспользоваться такой явкой, у вас уже должны быть знакомые и союзники в этих местах. А на это нужно время, порой целые годы. Одна из самых страшных ошибок, которые вы можете совершить – принять предложение провести день на конспиративной квартире. Князья и старейшины веками тренировались наносить удары в спину и лгать, так что этот приём – «приходи в гости» – ими давно отработан. Они будут хитрить: возможно, попытаются убедить вас в том, что поддерживают ваше дело, или решат использовать вас как презренных пешек в своей борьбе за власть. Они могут дойти даже до того, что подошлют к вам одного из собственных Детей под видом потенциального новобранца. И вы об этом не догадаетесь до тех пор, пока не почувствуете, как солнце сжигает вашу плоть.

Не доверяйте никому, кто делает вид, что прикрывает вас, пока он не докажет это несколько раз. Хорошая кровать – соблазнительное искушение после нескольких месяцев скитаний, но она всё же не стоит Окончательной Смерти.

Мешки для трупов

Мешок для трупов – самая полезная штука, которую вы можете взять с собой в дорогу. Нет, это не жаргонное словечко, я говорю о настоящих мешках, в которых жмуриков загружают в труповозки. Они

светонепроницаемые, подходящего размера, слабо изнашиваются, редко рвутся, и их можно компактно свернуть, так что они всегда будут под рукой. Пожалуй, единственный недостаток в том, что такие мешки нельзя застегнуть на молнию изнутри – ну так придумайте что-нибудь. Из них довольно легко сделать совершенно безопасные дорожные укрытия.

Приобрести мешок для трупа очень легко, если знать, где искать. Как я уже сказал, их всегда полно в труповозках, а также в некоторых машинах скорой помощи. В больницах и лабораториях судмедэкспертов их тоже можно обнаружить, а если у вас нет тяги к воровству, – хотя я гарантирую, что в дороге она у вас резко возникнет, – вы всегда можете прикупить мешок на складе медицинского снаряжения.

Поскольку мешки для трупов предназначены, чтобы не пропускать всякие неприятные жидкости *наружу*, они обычно хорошо защищены от погоды. Но если вы решите залезть в водосток, я советую найти водонепроницаемый мешок – это спасёт вашу одежду, если вы беспокоитесь о внешнем виде. Да-да, ты, красавчик – учти, что в некоторых из них вода может протечь через молнию, и тогда кранты твоим дизайнерским шмоткам.

Наконец, несмотря на все их преимущества, мешки для трупов очень бросаются в глаза. Шестифутовый пакет для мусора может привлечь нежелательное внимание, так что следите за тем, где вы в них отдыхаете. Двое моих приятелей закупились в армейском магазине камуфляжем, чтобы маскировать свои мешки. Сработало лучше, чем я думал поначалу – в кустах или среди опавших листьев заметить что-то и впрямь трудно. Камуфляж, правда, занимает довольно много места – если его свернуть, будет размером со спальник.

Кстати говоря, даже и не думайте о простом спальнике – разве что если вы потратите уйму времени, приспосабливая его к своим нуждам. Это отверстие для лица в верхней его части приведёт в лучшем случае к тяжелейшему солнечному ожогу. Я знал пару анархов, которые заделывали эти дыры тканью, но это мне кажется слишком рискованным.

Да, и вот ещё что: всегда, – да, каждую ночь, – проверяйте свой мешок. Любые отверстия или расходящиеся швы могут повлечь за собой настоящую катастрофу днём. Вы можете думать, что в мешке безопасно, но что, если он порвётся, а другого убежища рядом не окажется? Так что тщательно осматривайте его каждую ночь и возите с собой запасной – или хотя бы рулон изоленты, на крайний случай.

Быстрые решения

Если ваш мешок в нормальном состоянии, вы можете устроиться на день почти в любом укромном месте. Придорожные кюветы (лучше всего выбирать просёлочные дороги, там меньшее движение), густые живые изгороди, заброшенные шахты, водостоки и туннели – всё это подойдёт, чтобы передохнуть денёк-другой.

Изолированность – главное, что вам потребуется от временного убежища. Первым делом проверьте, нет ли там следов недавнего посещения кем-то ещё. За городом это обычно пивные банки и покрышки. В городах – свежее дерьмо и граффити. Если нашли что-то в этом духе, лучше выберите другое место.

Я знаю одного Носферату, который утверждает, будто отсыпается на городской свалке. Найди укромный уголок, говорит он, и к тебе там никто даже близко не подойдёт. Мешок для трупа похож на большой пакет с мусором, что вблизи, что издали, и одного лишь запаха достаточно, чтобы большинство людей держались подальше. Ко всему прочему, оборотни таких мест тоже избегают. Должен сказать, обычно я готов на всё, лишь бы находиться от Люпинов как можно дальше, но категорически отвергаю отдых на свалках. Я редко горжусь тем, как мне приходится

выживать, однако даже у меня есть свои стандарты.

Раз уж я об этом заговорил… даже если вы способны устроить себе дневной сон на помойке, не вздумайте лезть в мусорный бак. Бездомные и нищие смертные имеют дурную привычку в них рыться в поисках объедков – и если только вы не назначите им расписание, когда они могут приходить и копаться в мусоре, то сильно рискуете очутиться в мусоровозе в полдень или засветиться в одиннадцатичасовых новостях с дурацким выражением на физиономии.

Здания

Лично я стараюсь избегать большинства зданий, кроме тех, за безопасность которых кто-то из местных может поручиться. Многие из них будут заняты смертными днём, то есть в то время, когда Сородичи наиболее уязвимы – а ведь никогда не знаешь, куда служащего заведут его рабочие проблемы. Даже если вы сможете вовремя проснуться, чтобы отреагировать, вам всё равно придётся придумать, как объяснить какому-нибудь компьютерщику, что вы делаете в комнатушке, где стоят его сервера.

Какими бы привлекательными ни казались заброшенные здания, они могут стать местом вашего последнего отдыха в Не-жизни, если вы не будете осторожны. Любые строения так или иначе притягивают смертных. Дети шныряют там развлечения ради; торчки ищут укромное место, чтобы уколоться; даже риэлторы, которые присматривают «крайние варианты» – все они могут сильно испортить вам дневной сон. Не имеет значения, насколько уединённой кажется хижина или насколько заброшенным выглядит многоквартирный дом – если решили остановиться там, прячьтесь. Не думаю, что стоит напоминать вам о необходимости залезать в мешок – одна выбитая доска, и вы рискуете стать фламбированным кровососом.

Мест, где совершенно безопасно, мало. Рядом с вышками сотовой связи и водоочистными сооружениями обычно есть небольшие подсобки. В будние дни там лучше не показываться, но на выходных там редко кто бывает. Неиспользуемые военные и прочие государственные объекты – тоже неплохие варианты, особенно если говорить о бункерах и ракетных ангарах на Среднем Западе. Там глубоко, темно и абсолютно безлюдно. Я отметил на карте парочку таких мест, где часто останавливаюсь, когда заезжаю на север Среднего Запада. Правда, есть одна проблема – многие такие объекты выставляются на торги, а покупатели потом превращают их во что угодно, от начальных школ до частных домов.

Гостиницы

Ну, если у вас есть деньги, господа аристократы…

На самом деле единственные здания, по поводу которых особо не надо беспокоиться – это отели. Закажите номер ночью, задёрните шторы, повесьте на дверь табличку «Не беспокоить», запритесь на ключ, защёлку и цепочку – и вы будете почти в такой же безопасности, как в убежище своего сира по ту сторону рабства. Чёрт возьми, там даже кабельное телевидение есть – ну, везде, кроме самых убогих придорожных лачуг. Но всё же я вам советую спать в ванне. Лишь в очень немногих гостиничных ванных есть окна, и вы получаете дополнительную стену, защищающую вас от света. Учтите, про «Рицкарлтон» я сейчас не говорю.

Передвижные убежища

То, на чём вы путешествуете – возможно, лучший выбор для дневного укрытия. Почему? Потому что любой анарх, серьёзно относящийся к движению, рано или поздно перерастает фазу мотоциклов и пересаживается на что-нибудь более практичное. Конечно, байк круто смотрится и воплощает свободу куда нагляднее, чем какой-нибудь «Додж Караван», но я счи-

таю, что анархи, гоняющие на мотоциклах, просто самоутверждаются таким образом. Если вам только это и нужно, купите себе коробку сигар и большую пушку, но если хотите продержаться подольше, лучше забудьте про всю эту ерунду в духе «Беспечного ездока». Вы всё равно никогда не сможете обогнать рассвет.

О лучшем выборе транспорта для путешествий я ещё расскажу позже, но его пригодность для обсутройства убежища, безусловно, имеет значение. Конечно, при некотором усилии вы сможете втиснуться в багажник «Фольксвагена», но зачем до этого доводить? Машина с большим багажником, микроавтобус или внедорожник на подземной стоянке – возможно, лучшие варианты дорожных убежищ, которые вы только сможете отыскать.

Еда на бегу

Как-то раз в шестидесятых я столкнулась на севере Арканзаса с парой кровососов-реднеков, полных выродков. Кто бы этих сволочей ни Становил, он явно сделал это в шутку. Ну кто, скажите на милость, слышал о Сородичах с такими плохими зубами?

В общем, они были братьями или кузенами, или тем и другим вместе, и я не думаю, что они хотя бы умели читать. Я говорю о ходячих стереотипах. У них было убежище, старая лачуга в Озарке, с жестяной кровлей, со всеми удобствами: мешками для мусора вместо оконных стёкол, постоянным источником свежей воды в виде дыр в крыше, ну и с очаровательной обстановкой, где почти всё было покрыто плесенью и гнилью. Двор, – если можно так назвать клочок земли, на котором было чуть меньше кустов шиповника и чертополоха, чем везде в округе, – был изысканно украшен неработающими стиральными машинами и сломанными туалетными кабинами.

Что касается этих двоих, то я думаю, что в удачную ночь они даже могли сложить вместе девятнадцать из двадцати шести букв алфавита. Но когда дело доходило до защиты их убежища, они становились хитрыми, как дикие животные.

Они затащили на свою территорию пару старых автомобилей и днём спали в багажниках. Их охраняли два питбуля – на вид явно скрещённые с бурыми медведями. Они сажали собак на длинные цепи, обматывая другой конец вокруг дерева – так, чтобы случайный прохожий подумал, будто псы на привязи. Эти двое глупо, по-ослиному ржали, когда рассказывали о местном бродяге, который сунулся на их территорию и был разорван собаками.

Когда начинался охотничий сезон, они ловили нескольких браконьеров и топили их машины в озере на границе с Миссури. Если они хватали больше, чем могли выпить сразу, они связывали этих несчастных ублюдков и засовывали их в старые холодильники. Холодильники не работали, но они закидывали туда припасённые заранее большие куски льда. В герметичном холодильнике жертва часа через два задыхалась, однако лёд сохранял её «свежей» – по крайней мере, так утверждали эти двое. Они показали мне одного бедолагу, которого схватили за несколько дней до того. Для меня, понятное дело, труп уже пах разложением, а талая вода придавала коже мертвеца отвратительный зеленовато-фиолетовый оттенок.

В другое время года они охотились на автостопщиков и любителей пикников. Когда с пищей было совсем плохо, они садились в старый пикап, который не разваливался только потому, что полностью заржавел, и отправлялись на север, в Миссури, или на запад, в Техас, где хватали и утаскивали какого-нибудь донора, живущего в самой глуши. При всей своей тупости они были достаточно сообразительны, чтобы не гадить около кормушки.

Не знаю, там ли ещё эти мерзавцы. После единственной ночи, которую я провела рядом с ними, мне захотелось искупаться в кислоте, лишь бы смыть с себя ощущение дегенерации и грязи.

Лиза Бет Роллинс, анарх-Гангрел

Если вы на дороге, попрощайтесь с постоянным источником пищи. Смертные повсюду, но мы, кочевники, по некоторым причинам более подвержены голоду, чем оседлые Сородичи. Во-первых, в дороге мы не можем питаться столь же часто, по-

тому что постоянно ищем новые убежища на день. Во-вторых, нам приходиться тратить свои запасы крови, чтобы выживать. Так что будьте готовы к тому, что вам придётся охотиться дольше, чем вы привыкли.

Забудьте о тщательном планировании охот. Когда дело дойдёт до кормления, вы поймёте, что реагируете, а не действуете. У вас не будет времени как следует изучить привычки и излюбленные места смертного, прежде чем вы подарите ему Поцелуй. С этого момента вы питаетесь тем, что удаётся поймать. И дальше будет только хуже.

У вас не будет никаких готовых источников пищи. Когда вы будете выходить на охоту, ваша жертва почти всегда получит преимущество – знание местности. Если вы достойны своего витэ, цель даже не догадается о ваших намерениях, но при кормлении в незнакомом месте всегда есть один большой недостаток: вы не знаете, что ждёт за следующим углом. Безобидный тупичок может внезапно оказаться входом в ночной клуб. Или патрульным пунктом местных полицейских. Вы об этом не узнаете, пока туда не свернёте. Поверьте, это и вправду вынуждает вас тратить больше сил на поддержание существования.

Это всё относится, понятное дело, только к тем случаям, когда вам вообще удаётся отыскать подходящий сосуд. Я не имею в виду Голубокровных с их привередливостью – хотя готов поспорить, что это одна из причин, по которой Вентру редко присоединяются к движению анархов, кроме как следуя моде. Чертовски сложно быть придирчивым, когда даже не знаешь, где и когда встретишь следующую жертву. Когда окажетесь на просёлочной дороге где-нибудь в Западном Техасе, сразу поймёте, о чём я говорю. После нескольких ночей езды по пустому шоссе я просто-таки молился, чтобы на меня выскочил какой-нибудь псих в маске из человеческой кожи и с бензопилой – тогда я бы хоть немного унял голод.

Кстати, если вы собрались вести такое существование долго, будьте готовы к тому, что у вас то и дело будет полный рот шерсти. Когда вы в пути, животные – пожалуй, лучший источник пищи. К тому же никто не станет вскрывать мёртвого пса и не обнаружит, что причиной его смерти стала полная потеря крови. Это, может быть, и неприятно, но животные неплохо поддерживают ваше существование на дороге. Дорожные убийства, как и отдых на свалках, я для себя отвергаю.

Впрочем, если вы не можете отказаться от желания глотнуть из нормального пакета с соком, вот вам несколько проверенных тактик получения хорошей крови хотя бы на временной основе. Но учтите, что вам уже сейчас придётся менять свои стандарты выживания, чтобы продержаться на дороге. Я просто стараюсь облегчить вам Не-жизнь в долгосрочной перспективе.

Охота в городах

Для странствующих анархов города – одновременно благословения и проклятия. Очевидно, они предоставляют достаточно благодатное пространство для охоты, и там можно выкрасть одного-двух смертных из стада. Когда в городе живут несколько сотен тысяч человек, не нужно быть Дэвидом Копперфилдом, чтобы сделать это без привлечения нежелательного внимания.

С другой стороны, почти в каждом городе, независимо от размера, уже есть своё вампирское население – обычно Камарилья или Шабаш. Обе секты внимательно присматриваются к бродячим кровососам, охотящимся в их владениях, и вряд ли примут анарха с распростёртыми объятьями. По своему опыту могу сказать, что в городах другие Сородичи представляют для странствующих анархов большую угрозу, нежели организации смертных. В конце концов, мы действуем быстро, оставляем мало доказательств и сразу уезжаем. Полиции придётся очень хорошо постараться, чтобы вычислить анарха, ко-

торый хорошо замёл следы. Но целеустремлённый Князь, которому помогают Тремеры, может покончить с ним раньше, чем он успеет выговорить: «Чёрт, меня засекли».

В городе Камарильи вы можете некоторое время питаться в «свободных» зонах между доменами старейшин, но это тоже не вполне безопасно, особенно если вы решите зависнуть там более чем на пару ночей. Ни один старейшина не хочет, чтобы какой-то анарх с дикими глазами врывался в его город и смущал молодняк.

Питаться в трущобах – вероятно, самый простой способ остаться незамеченным в незнакомом городе. Бездомные и бедняки – почти всегда очень лёгкая добыча. Они плохо защищены, и маловероятно, что «приличные» люди им поверят, если они решат рассказать, как их ночью покусал вампир. Когда будете охотиться, лучше не питайтесь наркоманами и пьяными – в дороге анарх должен сохранять трезвость ума. К тому же вы можете подхватить какую-нибудь заразу. В некоторых местах оказаться инфицированным анархом – значит получить удары сразу с двух или трёх сторон. Лично я, ко всему прочему, полагаю, что это негигиенично и некрасиво.

Преступники часто тоже становятся привлекательной добычей. К сожалению, эта часть общества часто находится под контролем (или, по крайней мере, пользуется покровительством) кого-то из других местных Сородичей. В любом случае, будьте осторожны при кормлении на бандитах. Вы не знаете, есть ли у них связь с кровососами, да и саму территорию могут попросту держать Сородичи из криминала. Впрочем, есть кое-какие основания для того, чтобы охотиться на преступников, но об этом чуть позже.

Больницы, возможно, относятся к лучшим местам для кормления в городах. Естественно, там всегда есть обильные запасы крови в удобных, транспортабельных ёмкостях. Никогда не помешает прихватить пинту-другую и держать в холодке на чёрную ночь. В большинстве госпиталей также есть морги – на случай, если вы не побрезгуете тем, чтобы глотнуть из пары трупов. Но помните, что больницы всегда считаются личными угодьями одного или нескольких могущественных Сородичей – и эти парни, скорее всего, будут в ярости, если узнают, что вы туда сунулись. Каким бы искушением ни казался вам такой фуршет, я советую заглядывать в госпитали только перед *отъездом* из города – лучше всего перед долгой, очень долгой дорогой.

Если предпочитаете что-то посвежее, то пациенты в отделениях интенсивной терапии или те, что отлёживаются после операций, часто находятся без сознания и просто-таки ждут вас, если только в их крови не слишком много медикаментов. Ночью, в неприёмные часы, риск быть обнаруженным очень невелик, даже если там будет персонал – особенно если вы примете хотя бы базовые меры предосторожности, скажем, наденете белый халат. Если у вас будет время разобраться, как читать медицинские карты, то сможете избежать тяжело больных пациентов. А если у вас мягкое сердце, то даже сможете увериться, что смертный выживет, пока вы будете осторожны с Поцелуем.

За городом

Когда я говорю «за городом», я имею в виду именно «*за* городом» – не в каких-нибудь фешенебельных пригородах у самых границ густонаселённой агломерации. Там вы сможете обойтись обычными способами охоты в городской черте. К тому же пригороды, как правило, не являются полем деятельности анархов – настоящих анархов, по крайней мере. Если вы поймаете себя на том, что шатаетесь по торговым центрам и ресторанам, может быть, вам всё же пора прекратить играть в плохих парней и вернуться к папочке?

Большая часть Соединённых Штатов остаётся сельскохозяйственной, но население неравномерно распределено по карте.

Точной статистики дать не могу, однако где-то две трети смертных в этой стране живут либо в городах, либо рядом с ними. Поэтому за городом сосуды – что-то вроде конъюнктурного рынка. Вам нужно будет с большой осторожностью подходить к тому, на ком, как, когда и где вы станете питаться – однозначно с большей осторожностью, чем в городах. Незнакомцы в небольших городках или деревнях, где все друг друга знают, оказываются заметнее. Одна-единственная странная смерть привлечёт *много* внимания.

Ко всему прочему, некоторые стереотипы возникли не просто так. В аграрных районах больше людей, владеющих огнестрельным оружием. У городского бандита может быть скорострельный пистолет или самодельный полуавтомат, но давайте будем честными: мы ведь можем проглотить эти дерьмовые девятимиллиметровые пульки и выплюнуть их в лицо горе-стрелку. Зато в деревне вы рискуете получить заряд свинца из дробовика или охотничий патрон из «Спрингфилда», рассчитанный на то, чтобы завалить медведя. Вряд ли это будет смертельно, но следы уж точно останутся.

Случайные акты насилия где бы то ни было – отличный способ нажить проблемы, и во многих местах это будут последние проблемы в вашей Не-жизни.

Подводя итог, скажу вот что: вам нужно быть умными и научиться утихомиривать свою гордость. В маленьких городках иногда можно применить ту же тактику, что и в мегаполисах. Там тоже есть больницы и морги, особенно в окружных центрах. Но будьте осторожны, вламываясь в мертвецкие. В отличие от больших городов, здесь это часто похоронные конторы, которые оказывают дополнительные услуги по сохранению трупов. Один мой приятель, в котором осталось меньше пинты, ворвался в один такой морг на грани Безумия и укусил первое, что нашёл, не проверяя. И, знаете, он получил пренеприятный опыт, набрав полный рот жидкости для бальзамирования. Так что не торопитесь – улучите минутку и хорошенько принюхайтесь.

Не любите замороженную еду? Ну, это ваша проблема, и она вас до добра не доведёт. Как я уже говорил, вам придётся питаться где и когда удастся, а это подразумевает и животных, и трупы. Касательно животных – их за городом полным-полно. Там вы отыщете всё что угодно, от домашней собаки до красавца-быка ангусской породы. От диких зверей я стараюсь держаться подальше – не хочу стать переносчиком заразы. Придирчивость в питании не должна вас сильно волновать, но если подхватите болячку, превратитесь в мишень.

На крайний случай есть пара вариантов питания на донорах, которые не слишком рискованны.

Автостопщики – безусловно, хороший выбор, хотя обилие хищников среди самих смертных сильно снизило их количество в нынешние ночи. Большинство считают это слишком опасным, но иногда на глухой дороге или в безлюдной местности около границы вам может повезти.

Я всегда считал лёгкой добычей любителей погулять на свежем воздухе, вроде туристов или охотников. Эти доноры словно сами напрашиваются на укус, изолируя себя в уединённых, но не слишком труднодоступных местах. Большинство туристических маршрутов отмечены на любой точной карте, как и стоянки. И, спасибо добрым американским маркетологам, яркие цвета сейчас в моде у туристов, так что ярко-жёлтую палатку легко заметить даже в тёмном и густом лесу.

Если осушите сосуд полностью, позаботьтесь о том, чтобы зачистить место. Соберите палатку, снаряжение, тела, погрузите всё в машины (если они есть) и отвезите на несколько миль подальше. Так их будет труднее найти. Если сможете создать впечатление, будто туристы заблудились – тем лучше. И уничтожьте их еду – тогда покажется, будто они умерли с го-

лоду. Если повезёт, к тому моменту, когда их найдут, все улики, которые могли бы вызвать подозрения, будут уничтожены силами природы.

Охотников найти сложнее, но выгоды от них, пожалуй, больше. Эти парни – ещё большие одиночки, чем туристы, и обычно они находятся очень далеко от любых потенциальных свидетелей. Правда, если у вас специфическая внешность, дело может усложниться. Но в охотничий сезон в лесах часто раздаются выстрелы, так что даже если ситуация обострится, это не привлечёт слишком большого внимания. Что самое приятное, так это то, что эти придурки постоянно подстреливают либо друг друга, либо себя случайно, поэтому сымитировать «несчастный случай», чтобы объяснить наличие трупа, будет просто. А если хорошо его спрячете, тело вообще несколько месяцев не найдут. Позаботьтесь о том, чтобы переправить любые средства передвижения на пару дюжин миль – это даст матери-природе время поработать над останками, пока жертву будут искать.

И последнее, о чём надо вспомнить, говоря об охоте в глуши, пока вы не напялили фланель и охотничьи ботинки… оборотни. Они там, конечно, не повсюду, но хватит и одного, чтобы испортить вам ночку, а они ведь обычно бегают стаями. Чуть позже я расскажу вам о том, как избежать встреч с Люпинами – от этих кошмарных тварей лучше драпать, чем пытаться их одолеть.

Что взять с собой в дорогу

Очень скоро до вас дойдёт, что всё необходимое вам придётся тащить на себе – фигурально выражаясь, конечно. Багажник или мотоциклетная сумка тоже сгодится.

Транспорт

Насчёт сумок – мой самый главный совет: откажитесь от мотоцикла. Я это уже говорил, но байк – такая важная часть стереотипного образа анарха, что повторю ещё раз. Хороший седан последней модели

и то лучше. Может, на нём вы и будете выглядеть, как Не-мёртвая современная инкарнация Уорда Кливера, но всё же если вы окажетесь посреди пустыни в пятидесяти милях от Барстоу перед самым рассветом, вам больше пригодится что-нибудь с багажником.

Естественно, мощные и бросающиеся в глаза автомобили вам тоже не подойдут. Скромность лучше защитит, чем скорость. Смертные запомнят ярко-оранжевый «Мустанг» или, не дай бог, «Феррари» намного лучше, чем тёмно-зелёный «Ниссан» или синюю «Хонду». Лучше всего отыщите минивэн или внедорожник. Благодаря всем этим яппи вы не сможете даже взмахнуть бейсбольной битой на парковке в торговом центре, не задев при этом три-четыре таких тачки (кстати говоря, это само по себе приятное времяпрепровождение). На них никто не обращает внимания, когда они стоят у продуктовых магазинов или моллов. Затонируйте задние стёкла по максимуму, завесьте их изнутри – и можете с удобством расположиться там в своём мешке.

Да, конечно, городские анархи будут тыкать в вас пальцами и ржать, но сами они вряд ли протянут больше часа, так что ну их к чёрту.

Полезные вещи

Прихватите ящик или сумку с инструментами, которые могут потребоваться: отвёртками (обоих типов), молотком и гвоздями, плоскогубцами; можете ещё взять небольшую ножовку по металлу, фонарик и всё в том же духе. Всё это не будет нужно вам постоянно, но когда понадобится, вы без этого не справитесь. Не пытайтесь обойтись карманными складными мультиинструментами типа «Лизермен»[13]. Они удобны, но не более. Для настоящей работы вам потребуется что-то посерьёзнее. Моток изоленты вам нужен непременно – чем ещё вы заклеите прорехи в своём мешке, если их обнаружите?

Запасные канистры с бензином обязательны, но если я должен вам объяснять, почему бак всегда должен быть заправлен, то вам лучше нацепить свои камарильские бэйджики и остаться дома. Помимо того, что это спасёт вас от неприятного конфуза в виде вставшей машины, небольшое умывание оппонента петролом всегда отлично работает в качестве средства убеждения. Особенно если дополнительным аргументом является зажигалка.

Если вы рассчитываете, что будете часто отдыхать в зданиях, запаситесь комплектом безопасности. Беспроводная дрель, засовы и висячий замок помогут неплохо обезопасить помещение на день, а изолента, брезент и гвозди позволят надёжно уберечься от света на пару суток. Дрель заодно пригодится, чтобы справиться с замками, но лучше прихватить с собой ломик или нечто подобное. Другая хорошая штука – один из этих дешёвых детекторов движения. Повесьте его на ручку двери или привинтите к тому, чем завесили вход, и он затрезвонит, если кто-то его сдвинет. Этот сигнал может спасти вам Не-жизнь.

Наконец, не забудьте о паре резиновых перчаток и мешках для мусора. Перчатки не дадут вашим отпечаткам попасть в базы данных, а если вас уже угораздило там очутиться, помогут не оставлять новые. Для мусорных мешков вы отыщете применение скорее, чем думаете: с их помощью можно защищаться от света и воды, временно хранить в них что-нибудь, удушать ими агрессивных доноров, даже прятать тела или части тел.

Ледники

Контейнер для льда – тоже хорошая штука, если вы собрались затариваться едой в больницах и банках крови. Хороший ледник позволит сохранять кровь свежей в течение нескольких ночей, и даже всякая дешёвая пенопластовая ерунда принесёт больше пользы, чем простое закидывание пакетов в багажник. Да, я говорил, что вам придётся привыкнуть к тому, что удобства у вас будут не первоклассные, однако какой вам прок от свернувшейся крови? И, кстати, используйте сухой лёд – обычный тает слишком быстро.

[13] Leatherman – американская фирма со штаб-квартирой в Портленде, Орегон, знаменита производством компактных складных инструментов, перочинных ножей и так далее. – *Прим. перев.*

Другой вариант – металлический термос на одну-две кварты, но лично я ими не пользуюсь. Если будете их применять, вам придётся заливать туда свежую кровь каждую ночь или около того. В больницах в пакеты с кровью добавляют антикоагулянты, чтобы она не сворачивалась. Если вы сами наполняете свои бутылки, вряд ли у вас будет доступ к этим веществам. Оставьте кровь в термосе на сутки – и она загустеет и начнёт гнить. Даже спустя несколько часов вы в лучшем случае сможете воспользоваться малопитательной дрянью наподобие пудинга. У кровососов, которые недавно получили Становление, это частая проблема, так что будьте к этому готовы.

Наличные

Без денег вам на дороге делать нечего. Только старая добрая наличка, больше ничего. В конце концов, вы не сможете заправляться, что-то покупать или давать взятки, если у вас не будет денег. Конечно, Не-жизнь за счёт воровства тоже возможна, однако даже самый прожжённый плут-Равнос скажет вам, что деньжата в кармане пригодятся всегда.

Говоря «наличные», я имею в виду именно наличные. Даже банкоматами опасно пользоваться, если вы разозлили какого-нибудь старейшину с нужными связями. По электронным платежам вас отследят быстрее, чем Чародей отыщет вас по обрезкам ногтей. Если у вас есть там аккаунты, немедленно выведите оттуда деньги и больше не пользуйтесь этими сервисами.

Если вы совсем тупоголовые имбецилы, то вам могут показаться полезными кредитки. По ним вас найти ещё легче, чем через банкоматы, потому что их вы используете для совершения сделок, а не просто для снятия денег. Взбреди мне в голову заказать что-то через «Визу», меня бы долго и тщательно проверяли. В конце концов, как вы собираетесь поддерживать свои кредитные записи?..

Так что наличные – единственный вариант. Как их добыть? Об этом чуть позже. Пока что просто запомните, что деньги вам понадобятся.

Оружие

Мир вокруг нас жесток, и бывают ситуации, когда всё, на что вы можете рассчитывать – это вы сами и та пушка, которая у вас в руке. Вам придётся не просто учитывать, какое оружие и какой калибр в моде, когда вы отправляетесь в путь: если не хотите рисковать Не-жизнью, светя этот крутой маленький автомат с хромированием, лучше скорректируйте свои вкусы.

Что касается пистолетов, то я бы не советовал брать что-нибудь калибром меньше девяти миллиметров. Выбирайте что-нибудь потяжелее и поскорострельнее. Естественно, даже пуля двадцать второго калибра может убить, если угодит в нужное место, но зачем рисковать? Отыщите себе пушку солидного калибра и с большим магазином. Вы никогда не знаете, куда можете забрести в одиночку, поэтому убедитесь, что ваши выстрелы нанесут урон и что вы сможете перестрелять всех сволочей, которые на вас нарвутся.

Какой бы пистолет вы ни взяли, держите при себе как минимум два запасных магазина. И я советую обзавестись наплечной кобурой – в сидячем положении трудно спрятать кобуру на поясе или на ноге.

При всём этом пистолет – оружие вспомогательное. Вам понадобится хороший длинный ствол, – винтовка или дробовик. Подойдёт и то, и другое, но я больше люблю дробовики. Они чертовски устрашающе выглядят и в большинстве случаев достаточно мощны, чтобы справиться со своей задачей. Сделайте складной приклад, и дробовик как раз поместится под пассажирским сиденьем.

Если решите брать винтовку, выбирайте штурмовую. Рычажные или те, что

со скользящим затвором, слишком массивны для дел, которыми вы будете заниматься. Вам решать, хотите вы себе полный автомат военного образца или удешевлённый полуавтомат. Я всегда считал, что автоматический огонь переоценивают: часто приходится тратить слишком много боеприпасов слишком быстро, чтобы это приносило пользу. Как правило, полуавтоматы вполне подходят для дела, и достать их куда как проще. Плюс ко всему, если копы заметят вас с автоматической винтовкой в руках, вам придётся разбираться ещё и с ними, потому что само владение таким оружием – уголовное преступление. И, поверьте мне, они не ахти как любезны с парнями, таскающими автоматы. Помните, мы не воюем с человечеством. Привлекая внимание смертных организаций, мы столь же сильно вредим своему делу, сколь и ослабляем старейшин. Так что последуйте лучше моему совету и обзаведитесь хорошим дробовиком с расширенным боезапасом.

К боевым автоматам это тоже относится. Усиленная огневая мощь привлекательна, но до тех пор, пока вы не ведёте полномасштабную войну за территорию, это преимущество значительно перевешивается вниманием со стороны властей. Впрочем, если вы *уже* ввязались в такой конфликт, можете отыскать себе пару автоматов.

Ко всему вышесказанному: когда дело доходит до драки, огнестрельное оружие для кровососов не представляет большой угрозы. Выстрелами вампира можно задержать на несколько шагов, но если он действительно пришёл за вами, вряд ли ему помешают несколько дыр в пиджаке. Если вы рассчитываете часто сражаться с Сородичами, – а я бы вам не советовал, потому что так вы приобретёте множество врагов, – лучше запаситесь холодным оружием. Берите топор, мачете или даже большой нож – и метьте в горло. Ну, и во всё, что выше воротника рубашки. Думаю, вы меня поняли.

Тактика

Теперь вы получили минимум знаний, которые позволят вам выживать на дороге. Если вы просто хотите слегка прошвырнуться, это всё, что вам надо знать. Впрочем, я уверен, что в таком случае вы бы не стали меня расспрашивать, так что, пожалуй, вы желаете пуститься в долгий путь. Если так, то вам нужно узнать не только о самых главных принципах выживания, но и кое о чём ещё.

Под радаром

Первое правило Не-жизни на дороге: не высовывайтесь. Даже если вы разъярили Князя так, что он хочет подвесить вас к крыше и оставить дожидаться утреннего солнышка, он не схватит вас, пока не найдёт. Этот мир огромен, и в нём полно мест, где можно спрятаться, если только на вас не написано большими буквами: «Эта сволочь тут!».

Сжечь корабли

Когда вы отправляетесь в путь, вам нужно порвать все связи с прошлым существованием. Я не говорю о том, что было до Становления: если вы ещё цепляетесь за эти вещи, с вами всё совсем плохо, друзья мои. Я имею в виду, что вы должны избавиться от всего, что могло бы привязать вас к Камарилье. Сир, котерия, даже случайные знакомые – порвите с ними. Если вы в самом деле хотите как-то изменить это застывшее, как труп, общество, они, может быть, станут яростно с вами сражаться. А если и не станут, то превратятся в удобную ниточку, за которую вас будут тянуть старейшины.

Возможно, вы сможете, – подчёркиваю, *возможно*, – сохранять контакт с анархами из тех мест, где обитали раньше. Впрочем, как я уже сказал в самом начале, большинство так называемых «анархов» преданы общему делу только до тех пор, пока им это не вредит. Когда им будет грозить кол в сердце, они скорее спрячутся за вас, чтобы спасти собственные шкуры.

Чёрт возьми, даже действительно искренние парни сдаются под сильным напором. У старейшин были века, чтобы научиться уговаривать кровососов.

Новое лицо

Лучше всего создать себе ложную личность или две. Хорошую легенду придумать – несложное дело. Прогулка по местному кладбищу или несколько часов, проведённых в архиве за чтением некрологов, могут помочь вам найти имя ребёнка или подростка, погибшего слишком рано, чтобы получить номер государственной страховки. А может быть, у гуля или донора, которого вы подвергли Доминированию, при себе есть документы или тот самый номер страховки – и пожалуйста, новая личность готова.

К несчастью, применять этот метод становится всё труднее. В большинстве штатов сейчас не выдают свидетельства о рождении в открытое пользование, даже в отношении тех, кто уже умер. К тому же большинство детей получают номер страховки почти сразу после рождения, поэтому клерки и бюрократы из страховых контор будут очень подозрительно относиться к парню лет двадцати пяти на вид, которому вдруг потребовалось свидетельство.

Лучше покупать фальшивые документы. Как это сделать? Ну, если вы решите сами всё найти, то это проблема. Большинство серьёзных преступников, включая классические банды байкеров, могут сообщить вам нужные контакты, когда уверятся, что вы не шпики. Учтите, вам придётся раскошелиться – и на сами документы, и на получение доступа к тем, кто их делает. Обычно чем больше вы платите, тем лучше работа, но не надо слишком усердствовать. Даже если бумаги выглядят превосходно, я рекомендую свести их демонстрацию кому бы то ни было к минимуму.

Вы всегда можете взять документы с тела убитого донора, но не пользуйтесь такими данными слишком открыто. Это верный способ попасть под преследование, особенно если вы уже привлекли к себе внимание. С другой стороны, если вы выбрали жертву с умом и хорошо спланировали своё мошенничество, это может быть неплохим способом сорвать банк и учинить серьёзные беспорядки. Тем не менее, проделывая такие фокусы, вы всё равно будете идти по битому стеклу – так что ступайте осторожно, не то потеряете много крови.

Так или иначе, это не тот повод, о котором стоит беспокоиться каждую ночь. Если будете внимательны, сможете обойтись одними деньгами, и вам никому не придётся показывать документы. К тому же большинство людей куда более доверчивы, чем было бы разумно. Можете назваться кем угодно, вас никто ни в чём не заподозрит. Можете даже выдумать номер страховки. Это не приведёт вас к разоблачению – в трёх из четырёх случаев, когда дело не касается общения с государственными органами, вас и проверять не станут.

Визитные карточки по некоторым причинам придают вам немалую респектабельность. Любой идиот может пойти в типографию и заказать там целую коробку любых визиток меньше чем за десятку, но люди всё равно будут верить тому, что на них написано, словно священному писанию. Поистине, многие смертные слишком глупы, чтобы жить.

Никакого франтовства

Эту истину большинству самозваных анархов переварить труднее всего: не одевайтесь, словно модели из журнала GQ. Многие анархи-позёры настолько помешаны на своём внешнем виде, что проводят больше времени в магазинах одежды, чем в борьбе с Камарильей. Ещё хуже то, что вся эта высокая мода только привлекает к ним внимание. Вне обычных мест обитания таких позёров кожа и шёлк – всё равно что сирена, вопящая «Посмотри на меня!» каждые пять секунд или около того. Даже

не думайте появляться в таком прикиде в деревне.

Чем менее ярко вы выглядите, тем дольше просуществуете. Одевайтесь так же, как и все вокруг. Вы ведь не хотите, чтобы местные помнили вас ещё две ночи после вашего отъезда, когда за вами по пятам несётся полиция или громила из Камарильи?

Всё то же, что касается подбора транспорта, относится и к вам самим – не только к одежде. Причёски, татуировки, пирсинг и так далее. В зависимости от того, как вы выглядели на момент Становления, это может означать, что вам придётся стричься каждую ночь или хотя бы носить шляпу. Татуировки не так уж сложно спрятать. Пирсинг… ну, просто не высовывай язык, умник.

Если вам повезло ходить с длинными волосами, когда вам дали Становление, у вас есть готовая маскировка. Обрезая их каждую ночь на разную длину, вы кардинально меняете свой облик. Борода и усы тоже полезны. А вот если вы были выбриты налысо, лучше прикупите пару париков.

За привычками тоже следите. Странная походка, акцент или даже местные жаргонные словечки – от этого нужно избавиться. Уникальная манера общения может отлично подходить какому-нибудь защитнику дикой природы, но это следующая улика для того, кто будет вас выслеживать. В общем, вы должны стать просто ещё одним лицом в толпе.

Продолжайте движение

Как бы тщательно вы ни заметали следы, целеустремлённый преследователь всё равно их отыщет. Чтобы оставаться в безопасности, вы должны постоянно двигаться, оставляя любого, кто за вами гонится, на шаг, – а лучше шагов на пять-шесть, – позади. Кстати говоря, если вы не доставили какому-нибудь старейшине столько проблем, что он будет пытаться поймать вас ещё в течение пары лет, то вы попусту тратите время движения.

Делайте своё дело в городе и уезжайте. Выбирайте разные дороги, путайте следы, два-три раза меняйте личность и никогда не задерживайтесь в одном месте дольше чем на пару ночей.

Вы привыкли к машине, которую так тщательно подбирали? Не привязывайтесь к ней слишком сильно. Возможно, вы угробите её через месяц, если не раньше. Не тратьте деньги на покупку новой. У любого местного торгового центра припаркован целый автосалон, и каждый автомобиль там только и ждёт, чтобы вы устроили ему тест-драйв. Запаситесь двумя-тремя комплектами номерных знаков, чтобы менять их время от времени. Поменяли – выбросите старые номера на помойку. Нет смысла оставлять при себе какие-либо доказательства.

Раз уж я завёл речь о номерах: постарайтесь брать разные штаты, но ничего, что бросалось бы в глаза. Знак Нью-Мексико, например, привлечёт внимание в Вермонте. «Крутые» номера очевидным образом исключены, понял меня, ВАМПИР? Неплохо будет приглядеться к тому, где и как в каждом штате принято размещать номера. Например, в Виргинии требуют, чтобы знаки были впереди и сзади, а по соседству, в Северной Каролине – только сзади. Будьте уверены, копы законы знают, и вряд ли вам захочется с ними общаться на эту тему, сидя в украденной машине с украденными номерами.

Тайники

Я уже говорил о конспиративных квартирах и о том, как трудно вам будет в них попасть, если вы всё только начали. Тайники – совсем другое дело. Их легко устроить, и они могут подарить вам ещё одну ночь Не-жизни.

Тайник – относительно укромное место, где можно хранить деньги, вещи, документы и так далее. Это может быть всё

что угодно, от герметичного контейнера, погружённого на дно озера в долине Теннесси, до надёжной камеры хранения. Не раз случалось, что обстановка накалялась настолько, что мне приходилось бежать, бросая всё, кроме одежды, и только хорошо устроенные тайники спасали мою шкуру.

Я обычно разрабатываю план отступления и заранее размещаю тайник в нескольких милях от любого места, где собираюсь вести подрывную деятельность. Там у меня запасной мешок для трупов, немного денег, пушка-другая и боеприпасы. В зависимости от ситуации и тех ресурсов, которые у меня есть на данный момент, я могу даже закинуть туда небольшой походный ледник с парой пакетов крови под сухим льдом – вдруг они срочно потребуются. Устроить такой тайник не составляет труда, просто выберите удалённое от дороги, но легко запоминающееся место, где можно спрятать заначку и зарыть контейнер или мешок с вещами.

Для ценных документов, вроде бумаг, которые потребуются вам для шантажа, или поддельных паспортов, вам понадобится более безопасное и долговременное хранилище. Частные почтовые офисы, сдающие персональные ящики – превосходный выбор, они безопаснее камер хранения, потому что требуют куда менее строгих подтверждений личности, и вы можете завести такой ящик на вымышленное имя. Вы даже можете отправлять самому себе посылки со всех краёв страны. Кроме того, многие из этих мест работают допоздна, в отличие от банков, – на случай, если вы не сумеете завести там знакомых, которые смогут провернуть ваши дела днём. Учтите, что вам нужно будет заплатить за несколько месяцев заранее, если только вы не собрались наведываться туда часто – а в последнем случае вы неправильно поступаете.

Что ж, этого достаточно, чтобы вы начали обдумывать, как обустроить свои тайники, и поразмыслить об этом следует уже сейчас, если вы планируете вести Нежизнь на дороге.

Правильно утилизируйте мусор

Не поймите меня неправильно: обычно я не одобряю убийства доноров. На зверей и домашнюю скотину мне наплевать, но люди, – по крайней мере, большинство, – всё же, на мой взгляд, на ступень или две выше, чем животные. Не знаю, как насчёт вас, но я был одним из них ещё несколько десятилетий назад, так что питаю к ним слабость. О енотах я этого сказать не могу.

Однако люди очень хрупки, и иногда, несмотря на все благие намерения, они погибают. И вы не можете просто выкинуть их на обочину. Так поступают шабашиты, и я думаю, что это лишь вопрос времени, когда мы все погорим из-за этой хрени. Нет, тот унылый индеец из телерекламы, призывающей не мусорить, не возникнет посреди дороги со слезами на глазах, когда вы будете бросать тело в кювет. Есть куда более реальные причины убедиться, что вы избавитесь от трупа положенным образом.

Даже если вы не заботитесь о соблюдении Маскарада (а Маскарад – одна из немногих вещей, которые Камарилья сделала правильно), вам не захочется оставлять лишнее доказательство своего присутствия. Как еда привлекает медведей в лесу, так и мертвецы притягивают нежелательное внимание.

Кое-какие методы я перечислил выше, но лучший совет, который я могу вам дать – не теряйте голову. Люди ленивы, почти все ищут лёгкие ответы. Дайте им такой ответ – и они перестанут копать. Труп, найденный в автомобиле, который простотаки обмотался вокруг телефонной будки, никто не станет исследовать в поисках дополнительных источников кровопотери. При очевидном самоубийстве тело вскроют, но медэксперт вряд ли обратит внимание на брызги крови на стенах трейлера. А хороший огонь выпаривает из тела почти всю жидкость.

Если таким образом останки уничтожить невозможно, спрячьте их. Несколько мешков для мусора с частями расчленённого трупа, засунутые в самую глубь мусорной кучи в ночь перед днём его вывоза, к полудню будут надёжно затеряны в недрах местной свалки. Пара наручников или цепей плюс привешенный к ним мешок с камнями – и тело пробудет под водой достаточно долго, чтобы рыбы успели завершить то, что не успело сделать разложение. Свежую неглубокую могилу на окраине Питтсбурга найти легко, а вот в самой чаще леса Аллегейни – значительно сложнее.

Вы можете обнаружить, что у вас нет времени на то, чтобы прятать концы в воду или нянчиться с трупом, пытаясь сделать его смерть менее подозрительной. Если так случилось, значит, вам надо было всё предусмотреть заранее. Лично я слежу за стилем серийных убийц, особенно тех, которые орудуют в местах, где я вскоре окажусь. Есть даже несколько Интернет-сайтов, которые достаточно подробно описывают детали, и вы сможете найти там эту информацию. В США, возможно, одновременно действуют десятки маньяков, и отыскать одного по соседству не так уж сложно.

Приложив некоторые усилия, вы сможете сделать так, что труп и место преступления будут хотя бы отдалённо напоминать одно из убийств, совершённых маньяком ранее. Копы – и все, кто верит копам – сперва решат, что это работа серийного убийцы. Возможно, они через несколько дней поймут, что ошиблись, но и тогда спишут всё на местного подражателя. Если вы склонны осушать доноров, то можете даже выбирать жертву с учётом предпочтений маньяков. Скажу вам по секрету: три из пятидесяти одной жертвы, приписанной Гэри Риджуэю, на самом деле были выпитыми до дна донорами[14].

Тем не менее, никакой из этих трюков не поможет спрятать останки навсегда. Скорее всего, некоторые из ваших убийств будут раскрыты. Так всегда происходит. Да, я раньше говорил вам о необходимости соблюдать Маскарад, и я от своих слов не отказываюсь, но когда (а не если) такое убийство раскроют, это уже будет не ваша проблема – вы, кочевые, будете уже где-то очень далеко, и о вас, если повезёт, даже никто не вспомнит.

Если вы сообразительны, то кое до чего сами додумаетесь. Если нет – было приятно с вами познакомиться, передайте от меня привет вашей Кровавой охоте.

Деньги и как их добыть

Это дельце мне подвернулось в Аризоне, когда я ехала в сторону мексиканской границы. Многие из нас предпочитают держаться подальше от пустыни – им неприятно даже думать о том, насколько она открыта и какой жаркой там делается почва после восхода солнца. А я всегда говорила: где риск, там и деньги.

К югу от того захолустного городишки, Чёрт-Знает-Где, есть грунтовая дорога, ведущая через границу по пустыне. Она пролегает достаточно далеко от Сьерра-Висты, чтобы армейские наземные датчики и радары не засекали движение по ней, а пограничники проходят там всего раз в день.

В общем, примерно раз в месяц я пробираюсь через границу в Сонору и загружаю там полный фургон мексиканцев, алчущих Истины, Справедливости и Американского Образа Жизни. Дельцы из Эль-Тато дают мне по пятьсот баксов за каждого. За рейд я обычно получаю штук девять – вполне достаточно, чтобы покупать красивые шмотки и отдыхать в приличных отелях.

Мои знакомые из Соноры также сообщают мне, когда отправляют со мной «одиночку» – кого-то, у кого не осталось семейных связей в Мексике. Я стараюсь не терять клиентов, которых будут искать: это плохо для бизнеса. Но «одиночки» – другое дело. Парни с чёрного рынка думают, что я подрабатываю ещё и работоргов-

[14] Гэри Риджуэй – американский маньяк, признавшийся в наибольшем количестве преступлений из всех серийных убийц, и приговорённый к пожизненному заключению. На момент написания книги его дело было на слуху. – *Прим. перев.*

лей. В Аризонской пустыне тело чертовски легко спрятать.

Ингрид Гальт, анарх-контрабандистка

Добро пожаловать в преступный мир, если вы ещё не в нём. Да, знаю, работа коммивояжёром в Amway может показаться выгодной и привлекательной, но поверьте, на самом деле она совсем не так крута, как кажется, и эти профессиональные аттестации – ад кромешный. У кровососа просто нет практичного, надёжного и законного способа заработать приличные деньги в дороге.

Так что вам нужно научиться добывать деньги и убегать с ними.

Азартные игры

Вам может показаться, что это противоречит тому, что я сказал раньше, но что бы ни показывали в кино про поты в сотни тысяч долларов, на самом деле всё не так. Работа профессионального игрока столь же трудна, сколь и работа уборщиком в местной школе – просто более раскручена. Вам придётся потратить много часов, чтобы превратить начальный бай-ин в приличную сумму – и то она может уйти только на то, чтобы покрыть расходы двух-трёх ближайших ночей.

Чтобы заработать реальные деньги, вам надо играть в больших казино. А где они находятся? Правильно, в Вегасе и Атлантик-Сити. Если вы думаете, что сможете избегать внимания тамошних Сородичей достаточно долго, чтобы сколотить состояньице, вы не игрок, а сумасшедший. Другие казино обычно расположены чёрт знает где: правительство дало им эту землю, потому что больше никому она не была нужна. Но там вертятся не такие большие деньги, как в Вегасе и Атлантик-Сити. То же относится и к плавучим казино – выигрыши там просто не смогут поддержать вас *на плаву*.

Плюс ко всему, если вы оказались достаточно хороши и сорвали большой куш, это привлечёт к вам внимание – иногда внимание «не тех» людей. Если думаете, что сможете так просуществовать, хотя бы играйте помалу. Пройдитесь по местным бильярдным и барам, сдерите с деревенщин деньги на бензин и уматывайте. Если будете осторожны, то пара сотен тут и там помогут продержаться неделю-другую, и вам не придётся лезть в дела больших мальчиков.

Спрос и предложение

Невидимая рука Адама Смита направляет мир и после его смерти, детишки. Всё дело в свободном рынке: вам нужно только выяснить, что нужно потребителю.

Странствующий анарх может получить за ночь неплохую прибыль, просто перевезя полный прицеп некого Товара X из Города A в город B. Вся штука в том, чтобы знать, чего хотят в городе B из того, что есть в городе A. Вот вам намёк: отправляйтесь в путь с некоторым запасом оружия, наркоты или того и другого вместе. Торговля оружием обычно выводит на торговлю наркотиками, и наоборот, так что если вы занялись этим, вы не прогадаете.

На других рынках тоже можно делать деньги. Контрабанда техники сейчас очень распространена на западном побережье, так что если вы бываете в Гонконге или Китае, то можете продать на чёрном рынке любую деталь компьютера по хорошей цене. Мексика в этом плане не менее хороша, хотя Североамериканская Зона Свободной Торговли пытается пресечь этот бизнес после того, как половина промышленников устремилась на юг, чтобы воспользоваться дешёвой и не объединённой в профсоюзы рабочей силой.

Воровство

Если азартные игры и контрабанда слишком сильно напоминают вам честный труд, вы всегда можете просто взять и украсть то, что вам нужно. Откровенно говоря, вам так или иначе придётся этим заниматься в дороге, так что можете не заморачиваться и начать воровать сразу.

Я не имею в виду телевизоры, DVD-проигрыватели и даже автомобили – хотя вы, возможно, украдёте больше машин, чем автоугонщик в Эль-Пасо; это всё дешёвки. Красть надо те же вещи, которые выгодно везти контрабандой – то есть оружие и наркотики, и вы будете их воровать у тех же людей, с которыми иначе бы обсуждали торговые сделки. Не рассчитывайте завести в этом бизнесе реальных друзей.

В нынешней наркоторговле хорошо то, что, в отличие от восьмидесятых, сейчас во многих городах нет централизованных сетей распространения крэка. Дилерами чаще всего становятся независимые дельцы, и для целеустремлённого вора они представляют собой лёгкие мишени.

Наркопритон для серьёзного грабителя – всё равно что универмаг. Каждый уважающий себя дилер держит приличный запас дури, – не просто крэк в ассортименте, – оружие и старые добрые наличные. В хорошую ночь и в процветающем притоне вы можете украсть порядка двадцати штук в разных купюрах, а если даже не отыщете денег, то найдёте достаточно наркоты, чтобы распродать её на улицах. Потревоженный дилер может схватиться за пушку и призвать на помощь пару громил, но такие налёты на банк редко случаются. Если у вас есть пара сообщников-кровососов или даже гулей, это не составит проблемы.

К тому же большинству копов глубоко наплевать, что случится с наркодилером. Вы можете нарваться на конфликт с каким-нибудь бандитом-Бруха или другим кровососом, который держит местную наркосеть, но если будете бить сильно, убегать быстро и не станете оставлять свидетелей, это, вероятно, сойдёт вам с рук.

Что переводит меня прямо к следующему пункту…

Наркотики

Думаю, вы поняли всю прелесть наркопритона как средства набить карман. Однако крэк – не единственный вид наркоты, который сейчас в ходу. Да и города – не единственные места, где наркотики можно сбывать. Найдите подходящую автостоянку – там будет круглосуточная аптека, предлагающая из-под полы большой выбор дури, спидов, «льда» и кристаллического метедрина. Если вы обаятельны или обзавелись поддельным медицинским рецептом, сойдёте за спортсмена, которому нужен допинг. Если хотите работать с местными аптеками, выписываемые по рецепту болеутоляющие – хорошее начало. Тогда вам не придётся иметь дело с организованными наркокартелями, да и достать их дешевле как в денежном плане, так и в плане затрат времени. Чёрт возьми, даже экстази до сих пор активно расходится.

Оставьте это дома

К кредитной карте я прикоснусь только в том случае, если на ней чужое имя. Стибрите пару карточек у щедрого (или мёртвого) донора – и у вас впереди целая ночь шоппинга. Не пользуйтесь ими дольше одной ночи, иначе вас вычислят благодаря чудесам века электроники. Даже если настоящий владелец лежит в овраге в двухстах милях отсюда и кормит червей и ворон, вы таким образом оставляете след, и даже самый тупоголовый полицейский заинтересуется, каким образом некий Фред Смит мог купить новую кожаную куртку в Денвере, когда в это время он гнил где-нибудь на поле в восточном Канзасе.

Из шести продавцов только один посмотрит на подпись на карте и едва ли трое попросят подтвердить личность, но если они это сделают, вы окажетесь в щекотливой ситуации. Так что это дело просто не стоит риска. С другой стороны, всегда есть замечательные торговые центры, где можно оформить покупку по карте самостоятельно, не снижая скорости работы кассирши.

Главное правило: пользуйтесь ими быстро и по полной программе, потом вы-

брасывайте. Ещё лучше – «забудьте» их в душевой на автозаправке после полуночи. Кто-нибудь безупречно честный их когда-нибудь сдаст – четырьмя днями и пятью штатами позже.

Банды

В те времена, когда я был в «Проклятых», мы ни перед кем не расшаркивались. Нас, Сородичей, в банде было почти двадцать, а гулей и смертных, которые хотели ими стать, где-то вдвое больше. На западном побережье и на тихоокеанском Северо-Востоке у нас везде были свои. Пожалуй, одну половину этой толпы составляли бывшие придурки-выживальщики, а другую – бывшие белые расисты. Совсем не компания завсегдатаев яхт-клуба, если понимаете, о чём я.

Каждый из нас гонял на каком-нибудь «Харлее» – не на этих дешёвых подделках. У нас была пара гулей, державших тягач с таким количеством железяк, что можно было целый взвод оснастить, и никто не мог нас остановить. Когда «Проклятые» приезжали в город, они могли послать на хрен любого Князя. Любая стая Шабаша, с которой мы сталкивались, превращалась просто в небольшой дорожный заслон, от которого оставались только несколько капель крови на шинах.

Мы отрывались так лет пять или десять, пока у нас не начались проблемы. К тому времени мы провернули пару торговых операций с оружием и наркотой, чтобы деньги продолжали капать, и даже слегка влезли в торговлю живым товаром. Кое у кого в банде были связи в северном Айдахо, и у них появилась безумная идея застолбить там себе делянку. Чёрт побери, нам три года никто не набирался смелости слова поперёк молвить, так что мы объявили Айдахо, Монтану и север штата Вашингтон своей территорией. Что-то типа Свободного Государства Анархов, только на севере.

Тогда мы обнаружили, что старейшины Камариль были не такими мягкотелыми, как мы думали.

Старейшины были слишком умны, чтобы попытаться пойти на нас лобовой атакой – может, они и победили бы, но последствия такой бойни пришлось бы исправлять вечно. Вместо этого они потянули за нужные ниточки: кто-то

из ФБР или из Бюро по контролю[15] указал на нас как на «агрессивное сепаратистское движение», и половина федералов обрушилась на нас, точно кирпичи на голову. Они били быстро и сильно днём, когда мы спали, и только мне и ещё двоим удалось уйти.

Об этом даже никто никогда не слышал, потому что в то время поднялась вся эта шумиха с «Ветвью Давидовой» и осадой Уэйко[16]. Пока все глядели на юг, настоящая заварушка разворачивалась на севере, и она, по сути, завершилась, не успев начаться. Те слухи, которые всё же просочились, быстро удалось замять.

С тех пор я стараюсь держаться подальше от толп, если понимаете, о чём я.

Буч Хэтфилд, анарх, бывший член банды «Проклятых»

Есть такой неудачный стереотип: банда кочевых анархов-байкеров. Он неактуален уже лет двадцать и чертовски глуп. Нет, правда, подумайте. Если недостаточно того, что мы будто бы способны преодолевать любые расстояния на мотоциклах, с солнечными ожогами и всем таким прочим, прикиньте, сколько доноров откинулись бы после одной-единственной кормёжки такой банды, даже если бы она была средних масштабов. И подумайте, какие разрушения оставались бы по пути.

Несколько таких банд возникли когда-то в поздние семидесятые, и состояли они, как по мне, из тупиц, попавших на ночной показ «Беспечного ездока». В течение всего нескольких лет все они, кроме пары горсток, потонули в водовороте пепла и праха. Те, что остались, в основном укрылись в Калифорнии, в быстро рухнувшем «Свободном Государстве Анархов». Я могу вспомнить только одну банду, которая всё ещё активна – «Воскресших». Они обретаются на юго-западе, у самой мексиканской границы – по крайней мере, были там, когда я слышал о них в последний раз. Но это дурная тусовка, и эти парни увлечены только своими личными интересами.

Думаю, к небольшой банде можно и прибиться, но точно не к той, где больше пяти-шести членов. При большем количестве народа банда делается слишком неповоротливой и вряд ли просуществует долго. Лучше всего держаться в одиночестве, но если мечта свободно гонять на крутом байке не выходит у вас из головы, хотя бы обзаведитесь трейлером или полуприцепом в качестве передвижного убежища. Там даже мотоциклы можно будет спрятать, если понадобится. И будьте начеку, потому что все трюки, о которых я вам рассказывал, – добыча денег, воровство, передвижение, питание и так далее, – становятся на порядок опаснее, если вы решаете действовать в группе.

Единственное преимущество, которое я в этом вижу – огневая мощь. Если вы со своими приятелями решите при помощи оружия освободить какую-то территорию от стаи Шабаша или от власти местных алчных ублюдков из Камарильи, может, это и сработает. Только приготовьтесь заранее к хорошей трёпке, которую вам задаст бывший хозяин территории, когда вернётся со *своими* приятелями.

Гули

Гуль может быть как отличным приобретением, так и потенциальным смертным приговором – а часто становится и тем, и другим. Разумеется, гуль способен вести машину в дневное время, пока вы отсыпаетесь в прицепе или багажнике. Это даёт вам возможность агитировать и вести подрывную работу всю ночь и при этом уже на следующий вечер оказываться на безопасном расстоянии от местного Князя. Гуль также может позаботиться о любом деле, которое вы доверите ему, в течение дня (а большинство смертных не особо заботятся о том, чтобы вести дела в удобное для вас время). И даже когда вы не путе-

[15] BATF – Бюро по контролю за оборотом алкоголя, табачной продукции, огнестрельного оружия и взрывчатых веществ. – *Прим. перев.*

[16] В 1993 году правительственные силы в течение 50 дней осаждали общину религиозной секты «Ветвь Давидова» в техасском городе Уэйко. – *Прим. перев.*

шествуете, спокойнее спать под присмотром верного стража, чем без него.

Гуль будет обходиться вам куда дороже, чем вы сами. Смертные, даже пристрастившиеся к крови, должны что-то есть, а еда стоит денег. Да, это настолько очевидно, что мне стыдно это говорить, но вам придётся это учесть. Гули куда более хрупки, и даже день без пищи не даст им полноценно выполнять свои обязанности. А ещё от них начнёт вонять, если вы каждые дня два не будете находить место, где они смогут помыться.

Не забывайте, вашему гулю отдых потребуется ничуть не в меньшей степени, чем вам. Вы можете попытаться заставить их не спать сутками, ведя машину днём и прикрывая вас ночью, но в итоге они начнут видеть ангелов или пытаться вытряхнуть из писсуара «ещё одну банку кока-колы». А это означает, что ваш дневной водитель будет в отрубе, когда вы будете работать. Если территория вам не знакома, вам нужно будет убедиться, что гуль в безопасности, прежде чем оставлять его (или её) в одиночестве. Я когда-то сам потерял двоих, пока не понял, что просто бросать их спящими в припаркованной машине – не лучшая идея.

И это ещё не говоря о «ты меня больше не любишь» и прочей ерунде, которой вас начнут доставать некоторые гули.

Помимо всего этого, гуль должен будет следовать тем же правилам выживания, что и вы. Ему придётся вести себя тихо и не превращать себя – и вас – в мишень. Умный охотник или страж порядка быстро вычислит вашего гуля, а умных среди них не так уж мало. Убедитесь, что донор, которого вы загуливаете, не дурак: глупый гуль – прямой путь к солнечному свету.

Имея несколько гулей одновременно, особой выгоды вы не получите. Каждый из них приводит к дополнительным расходам по поддержанию их в презентабельном виде и рабочем состоянии. Кроме того, группу проще выследить. Для краткосрочных операций, где требуется существенная огневая поддержка, вам могут пригодиться многочисленные гули, но избавьтесь от излишков сразу, как только закончите с делом. А лучше всего – обеспечьте себе поддержку тех, кто не знает о том, что вы Сородич (или тех, кого это не волнует).

И последнее: не привязывайтесь к своему гулю. Может быть, он очень скоро станет пищей для червей. Если до него никто не доберётся раньше, вы сами спустя несколько лет вынуждены будете его отпустить. Одному человеку долго прятаться легко; двум – уже нет.

Изредка удаётся встретить смертного, которому всё равно, где вы берёте свои горячие завтраки, до тех пор, пока он сам не стал одним из них. Я слышал о таких, но нечасто. Обычно такой человек считает, что получает от сотрудничества с вампиром какую-то выгоду, финансовую или иную, – и он может действительно её получать. Такой смертный союзник не требует крови, как гуль, однако он не столь силён, и ему нельзя безоговорочно доверять. Я всегда относился к таким типам с немалым подозрением. В конце концов, если они готовы продать таких же доноров, как они сами, как им можно верить? Как по мне, так они в лучшем случае социопаты.

Враги

Не удивлюсь, если вас уже тошнит от моих занудностей: «Не привлекайте к себе внимания», «Держитесь незаметно»… Это понятно. Как насчёт того, чтобы я закончил сегодняшнюю лекцию кратким обзором того, почему я так вам это вдалбливал, чтобы вы получили хотя бы начальное представление о том, с какими врагами можете столкнуться? Если вы всё ещё хотите такой Не-жизни, вам это пригодится. Если нет, я всё равно уже понял, что большинство из вас трусы.

Камарилья

Если и есть утверждение, с которым согласится каждый отдельный анарх, независимо от кредо и философии, то это мысль о том, что Камарилье нужна хорошая клизма. Находящиеся у власти старейшины подавляли развитие этой организации более ста лет. Не удивлюсь, если кое-кто из них – те же кровососы, которые затеяли всё это дело в Тёмные Века, поэтому нет ничего странного в том, что они не хотят, чтобы мы раскачивали лодку.

Учитывая наши основные взгляды на общественный строй, главный враг анархов – нынешняя верхушка Камарильи. Если вы искренне преданы делу перемен, большую часть времени вы будете проводить, подрывая основы власти старейшин. А поскольку наши цели открыто противоречат намерениям тех, кто обладает властью, они в ответ применяют свои обширные, – и часто устрашающие, – ресурсы, чтобы нам противостоять.

В некоторых случаях у старейшин Камарильи были столетия для того, чтобы сформировать основы своего могущества в соответствующих городах. Они контролируют не только еженощное существование представителей «младших» поколений в своих доменах, но часто также и организации смертных. В городе, который целиком и полностью управляется старейшинами, вы столкнётесь с противостоянием на всех фронтах.

Как я уже упоминал, одна из величайших проблем, которые я вижу в Камарилье, – это Чародеи. Прилагайте все усилия, чтобы не вывести из себя этих парней. Когда-то у меня была знакомая, беглая Чародейка, которая рассказала мне, *что* они могут сотворить, используя только прядь волос или каплю крови – у меня до сих пор при одной мысли руки трясутся. Она говорила, что собиралась написать большой трактат, разоблачающий ритуалы клана, от которого в Пирамиде зубами бы заскрежетали, но я не знаю, что в итоге с ней сталось. Пару лет назад она пропала из виду. Не верите в магию? Ну ладно. Большинство смертных вокруг нас даже не верят в вампиров, но это не возвращает им кровь обратно в вены.

«Ага, ну и что», – наверное, думаете вы, – «я, блин, слишком умён, чтобы попасться какому-нибудь дряхлому олуху в плаще, как у Дракулы». Ну, знаете что… Эти старейшины не менее умны, и они провели столетия, давя таких милашек-вольнодумцев, как вы. Я ещё не встречал ни одного из них, кого мог бы назвать дряхлым, и никого, кто был настолько повёрнут, чтобы появляться в офисном здании в плаще. Эти ребята находятся у власти потому, что они умны, суровы и беспощадны.

Хорошо то, что, при всех своих недостатках, старейшины обычно играют по своим правилам. Они почти всегда дают укусить себя единожды. Облажайтесь один раз – и получите по рукам, а то и лишитесь пальца, но вы увидите следующую ночь. Некоторые даже попытаются «перевоспитать рецидивистов». Я никогда не мог понять, происходит это из-за каких-то остатков их былой человечности или же из страха перед наказанием свыше, но большинство старейшин избегают приговаривать анархов к Окончательной Смерти, по крайней мере, за меньшие грехи.

Конечно, встречаются исключения. Спросите-ка об этом у анархов из Миннеаполиса или Чикаго. Ах, погодите, их же там больше нет. Улавливаете?

Несмотря на это, важно помнить, что анархи недовольны тем, как в Камарилье распределена власть, а не самой организацией. Рядовой член секты выиграет от успеха анархов не меньше, чем мы, сидящие в траншеях. Не надо убивать бедного Малкавианина, сидящего на углу, только за то, что он – пешка местной Камарильи. Убедитесь, что ваши действия ослабят власть старейшин, но не будут угрожать существованию их слуг. В долгосрочной перспективе движению анархов куда полезнее переманивать камарильцев на свою сторону, чем уничтожать их.

Как любые подлинные революционеры, мы нуждаемся в поддержке народа. Без неё движение задушит само себя. Сердца и умы, братья мои, сердца и умы.

Шабаш хочет тебя!

Вы, пожалуй, уже догадались, какого я мнения об этих парнях. Это бродячий цирк уродов, полный безрассудных типов, прикрывающихся идеей какой-то «священной войны», чтобы оправдать свои психопатические фантазии. Тот факт, что они так стараются войти в контакт со своим «Внутренним Чудовищем», заставляет меня думать, что Чёрная Рука почти полностью состоит из бедных маленьких неудачников, которых в старших классах каждый день избивали и отбирали у них карманные деньги.

Лучший способ справляться с Шабашем – избегать его. Детройт – одна большая песочница Чёрной Руки, Майами немногим лучше. Мехико почти полностью под властью шабашитов. Держитесь подальше от этих городов, в них вам всё равно нечего ловить. Все кровососы там либо уже в Шабаше, либо ползают перед ним на брюхе. Вашингтон, Нью-Йорк и Атланта всё ещё в подвешенном состоянии – и у Камарильи, и у Шабаша есть там опорные точки. Дайте старейшинам Камарильи разобраться с Шабашем по-взрослому.

Конечно, это не единственные территории Шабаша. Вы можете заехать в их владения, не обозначенные ни на одной карте. Возможно также, что вы нарвётесь на бродячую стаю или на вербовщиков, так что лучше смотрите в оба.

Легче всего иметь дело с теми стаями, которые подхлёстывает Безумие. Они могут решить, что вы «неверные», – или как там они называют всех тех, кто не желает запрыгивать в балаган вместе с ними, – и накинуться на вас. Не поймите меня неверно, эти придурки умеют драться, и они способны показать вам несколько трюков, о которых вы никогда и не подозревали, но открытый бой с ними, по моему опыту, лучше, чем всё остальное. Когда вы простреливаете им черепушки, протыкаете кольями и поджариваете, шабашиты мрут точно так же, как камарильцы.

Обычно вы будете сталкиваться с крестоносцами; но кого действительно нужно принимать во внимание, так это сладкоголосых обольстителей. Они считают анархов основными целями вербовки. Если кто-то из них сядет вам на уши, то сразу начнёт сыпать заученными догмами насчёт того, что Шабаш – это и есть настоящие анархи, что это воплощение изначального движения, что они в равной мере распределяют власть внутри секты и стремятся разделить накопленное алчными старейшинами могущество между всеми.

Если столкнулись с вербовщиком, мой вам совет: изобразите интерес, а потом сматывайтесь, как только он уйдёт. Истина в том, что если вы купитесь на эту лажу, то, вероятно, вас сначала стукнут бейсбольной битой по башке, а потом заставят выпить кровь местной стаи сумасшедших. Как только они это сделают, вы станете живым заслоном для основной группы, когда они в следующий раз ломанутся на территорию Камарильи, и на собственной шкуре узнаете, каково это – быть пушечным мясом.

Даже если вы всё это понимаете, эти сволочи из Шабаша могут быть очень убедительными. Они будут заговаривать вам зубы, уверяя, будто ваши таланты слишком нужны им, чтобы попусту растрачивать их в бестолковой борьбе, или рассказывая, как сильно вы понравились кому-то из членов их стаи, или втирая ещё что-то в том же духе. Конечно же, они будут вас уважать и после, чек в почтовом ящике, всё такое. Не ведитесь на это.

Подыгрывайте им, пока не можете их избегать. Не пытайтесь с ними спорить – вы скорее Свидетелей Иеговы убедите отказаться от своей веры, чем их. Издеваться над ними – верный способ оказаться убитым. Просто бегите от них так быстро и

так далеко, как только сможете, когда представится такая возможность.

Шабаш намного более жёстко структурирован, чем Камарилья, просто вменяемый человек этого сразу не поймёт. У этих кровососов есть свои боссы, как и везде, и те парни, которые сидят на верхушке Чёрной Руки, отнюдь не славные ребята. Вы просто променяете одного хозяина на другого – с тем лишь различием, что новый будет совершенно долбанутым психом.

Оборотни

Я залёг в лесу напротив автозаправки на три часа. Благодаря маскировочному костюму меня было почти невозможно разглядеть в кустах у обочины, но его пришлось натянуть на всё тело, даже на пряжку от ремня и на ружейный прицел. К тому же охотничья приманка с запахом лисьей мочи, которую я купил неделей раньше через Интернет, воняла, как несложно догадаться, лисьей мочой. Но мне грех жаловаться. Ни один из мохнатиков по ту сторону дороги не заметил и не унюхал меня, иначе я бы стал просто ещё одной жертвой дорожного насилия в Джорджии.

Расплата наступила вскоре после полуночи, когда на заправку въехал бензовоз и начал набирать бак. Первый патрон старого доброго советского образца пробил топливный шланг, а второй поджёг бензин, превратив заправку в огненный шар, жар которого опалил мне, залёгшему в пятидесяти ярдах, брови. Ничто не сравнится с готовкой на бензине.

Когда пламя более-менее стихло, я взял «Моссберг», который прихватил с собой для зачистки, и вышел с обочины. Ружейные патроны, отлитые из десятицентовиков, просто восхитительно выносят Люпинов, особенно если тех ещё предварительно поджарить. Я добил нескольких, которые ещё корчились на руинах.

Последнему из них я перерезал горло тем обалденно красивым серебряным ножом, который я снял с трупа другой собаки много лет назад. Зачем той псине был нужен серебряный нож, я не знаю – это всё равно что вампир, гуляющий с колом за пазухой. Может, они тоже охотятся друг на друга.

Когда я отъехал на двадцать миль, пересёк границу штата и оставил далеко позади последнюю спасательную станцию, у меня появилось время выпить. Мохнатики избегают большинства городов, и в моём случае это означает, что косвенные разрушения сравнительно невелики, когда ад выбирается наружу.

Да, это рискованная игра, но я пристрастился к тому привкусу, который имеет кровь оборотней. Даже если она слегка пригорела, по кайфу с ней ничего не сравнится.

Гэбриел Рот, охотник на Люпинов

Надеюсь, вы никогда не встретитесь с оборотнем на дороге. Я видел их только один раз, и то в зеркале заднего вида. Эти твари – плохие новости, из разряда тех, которые прерывают вашу любимую телепрограмму специальными выпусками. Они всерьёз помешаны на шинковании кровососов в капусту и располагают всеми возможностями для этого. Можете ожидать, что оборотень будет быстрее, сильнее и круче вас – а если и не будет, то почти всегда у него найдётся неподалёку пяток приятелей. Если думаете, что один из них хотя бы в одном с вами округе, срочно валите оттуда куда подальше.

Некоторые больные на голову анархи охотятся на этих тварей. Они клянутся, что нет удовольствия лучше, чем когда пьёшь их кровь. Ну, я могу на это сказать, что тот же результат можно получить, глотнув из наркомана под кайфом, который, кстати, не собирается разорвать вас на части и выпустить вам кишки. Впрочем, общаясь с этими умалишёнными, я узнал кое-что о том, как определить, что оборотни рядом и как от них уйти, сохранив все части тела.

Умнее всего просто их избегать. За пределами Weekly World News[17] их не так часто встретишь, поэтому не сталкиваться

[17] Американский таблоид, знаменитый своими дешёвыми «сенсационными» статьями о пришельцах, монстрах, тайных обществах и т.п.. – *Прим. перев.*

с ними несложно. Но если вы собрались разъезжать по всей стране, можете наткнуться на одного или даже, упаси вас бог, на целую стаю. Если заметите их раньше, чем они вас, сможете уйти.

Согласно моим источникам, за городом вероятность столкнуться с оборотнями выше, чем в городской черте. Даже у границ между штатами будет безопаснее, чем в лесной чаще. Никто не знает, почему так происходит, но по меньшей мере один мой информант был уверен, что вся причина в запахе дыма и загрязнения, который слишком силён для их нюха. Некоторые говорили, что используют охотничьи приманки с запахом оленя или лисы, чтобы перебить свой собственный, на случай встречи с Люпинами.

Я слышал, что иногда они устраивают засады или объявляют какую-то территорию своими охотничьими угодьями. Некоторые анархи, раньше обитавшие на западном побережье, говорили мне, что кое-где в Северной Калифорнии Люпины устраивались на автозаправках. Смертных они пропускали без проблем, без намёка на то, что на заправке что-то не так, но они как-то чуяли кровососов и обрушивались на них, точно тонна кирпичей. Это согласовывается с теорией насчёт их обострённых чувств, по крайней мере. Так или иначе, единственной зацепкой, по которой можно было определить такую заправку, было то, что они всегда казались слишком уж чистыми. Если будете заезжать на дрянные, загаженные, похожие на свалки автозаправки, то, как правило, избежите встречи с Люпинами. Может, это всё связано с их чувствительностью, точно не знаю.

Я упоминал о стаях, и есть кое-какие доказательства, что эти создания похожи на волков не только волосяным покровом и оригинальным прикусом. Они, похоже, предпочитают компанию других оборотней и ведут себя, как какая-то извращённая семейка, когда находятся в таких группах. Да, знаю, это всё относится только к тем, которые обитают на одной стороне Аппалачей, но я передаю вам то, что я слышал.

Если вы не сможете избежать встречи с Люпинами, то сражаться с ними можно лишь немногими способами. Учтите, они, кажется, способны выдерживать невероятный урон. Полная обойма, выпущенная в них из «Калашникова», разве что задержит их на секунду-другую. Все охотники, с которыми я говорил, сходятся на том, что серебро наносит им вред. Это единственное, что точно может их убить, хотя некоторые утверждают, что огня эти твари тоже боятся. Помимо этого, я не могу назвать вам других способов справиться с ними. Я даже не в курсе, дышат ли они.

Скрывая свой запах

Животных и других существ, вычисляющих вампиров по запаху, – например, оборотней, – иногда можно обмануть, хотя бы временно, используя запахи других созданий; подобную тактику используют охотники, чтобы привлечь добычу. Однако эти существа очень сильно чувствуют запах нежити, поэтому любой вампир, использующий такую маскировку, вынужден применять очень большие дозы.

Использование чужеродных запахов повышает сложность любой попытки вычислить вампира, основанной на Восприятии, на 2. По решению рассказчика, любое существо, провалившее попытку, может решить, что рядом находится другое животное – и это тоже может быть проблемой, если речь идёт о хищнике.

Очевидно, эту тактику целесообразно использовать в сельской местности или среди дикой природы. Запахи животных обычно достаточно резки и уловимы даже человеческим обонянием. Духи и подобные ароматы не столь сильны, и они никогда не повышают сложность попытки определить вампира более чем на единицу – если вообще срабатывают.

Приманки с запахами животных легко достать в любом охотничьем или рыбацком магазине.

Смертные

В заключение я хотел бы предупредить вас насчёт смертных. Если вам это кажется смешным, то вы – как раз из тех кровососов, которые как-нибудь ночью проснутся с деревяшкой в сердце. При прочих равных условиях обычный смертный не представляет угрозы даже для самого неопытного из нас, но вся опасность в том, что условия никогда не бывают равными, и очень многие смертные – отнюдь не «обычные».

Смертные могут свободно передвигаться как днём, так и ночью. Потому-то вам и надо скрывать свои убежища. Если бы вам приходилось беспокоиться только из-за других кровососов, вы могли бы залезть в свой мешок для трупов и расположиться на отдых прямо посреди Капитол-Молл[18]. Там вампиры не потревожат вас и не обеспечат вам загар, а вот смертные могут. Вот почему старейшины используют агентов и гулей: они могут охотиться на нас днём, когда мы наиболее уязвимы. Им и пальцем не придётся к нам прикасаться, чтобы обеспечить нам Окончательную Смерть – достаточно открытого окна или отдёрнутой занавески.

Помимо смертных прислужников, в «обычном» мире полным-полно других опасностей. О копах вам уже известно, но они – ещё не самая страшная проблема. Большинство людей у власти живут в «реальном мире», и они скорее поверят в существование добросердечных республиканцев, чем в вампиров. Однако некоторые смертные верят, что мы существуем.

Некоторые из них – увлечённые типы, которые также боятся инопланетян, тайно подвергающих землян анальному зондированию, но есть и такие, которые вполне рационально мыслят. Заметьте, я не говорю «здраво», я говорю «рационально». В большинстве своём они фанатики, готовые принести в жертву всё, лишь бы достичь своей цели – а она обычно заключается в полном уничтожении всех нас. Им обычно известно по крайней мере об отдельных наших слабостях, особенно о самых «популярных», вроде кола в сердце и солнечного света, и они охотно ими пользуются. Не надо над ними издеваться, ведя себя, точно злодеи из дешёвой фантастики. В комиксах плохих парней это никогда не спасало, не спасёт и вас. К тому же один из этих сумасшедших может поджечь ваше убежище и поджарить вашу высокомерную задницу.

Ходят слухи, что некоторые смертные овладели ритуалами Тремеров. Опять же, я совсем мало знаю о том, как работают Чародеи, но из того немногого, что мне известно, я делаю вывод, что это невозможно, поскольку я всегда полагал, что магия Тремеров каким-то образом связана с силой витэ. Впрочем, я Сородич, и я только что предупреждал вас об опасности со стороны оборотней, так что как я могу уверенно отрицать существование ведьм?..

Если вы всё ещё считаете, что вам не придётся беспокоиться насчёт смертных, подумайте вот о чём. Изначальное движение анархов возникло из-за Инквизиции, а из-за самого движения, в свою очередь, возникли Камарилья и Маскарад. Когда вам в голову снова придёт безумная мысль о том, что вам не о чем тревожиться, просто спросите себя, видели ли вы хоть раз действительно старого Сородича, выпускавшего клыки на публике.

Если до вас всё ещё не доходит, то вот вам ответ: все, кто так поступал, были проткнуты кольями, сожжены, обезглавлены или вытащены под солнце много веков назад. Мы круче, быстрее, сильнее и лучше смертных по всем параметрам, но на каждого из нас приходится более десяти тысяч их. У нас не просто плохие шансы на победу – у нас их вовсе нет.

Вот, в общем, и всё – по крайней мере, всё, чему я могу научить вас за то недолгое время, пока я волнуюсь за ваши шкуры. Остальному вы научитесь сами по ходу дела – или станете очередными мёртвыми кровососами, погибшими чёрт знает где. Так или иначе, мне пора уходить.

[18] Одна из центральных улиц Сакраменто. – *Прим. перев.*

Break the Walls Down

Kindred society is stagnant, and it favors the privileged. Elders claim domain over rights that, by their nature, belong to all of Caine's childer. Princes and archbishops alike abuse the very social contract that gives them the power they wield. What's the answer? Open revolution. Bring down the system!

Guide to the Anarchs Includes:

- A look at the phenomenon of the Anarch Movement worldwide
- Advice for introducing the anarchs to an existing chronicle or creating an all-anarch chronicle
- A handy appendix on nomadic unlife

www.White-Wolf.com
ISBN 1-58846-223-4
WW2424 $25.95 U.S.
52595
9 781588 462237

WHITE WOLF GAME STUDIO

WORLD OF DARKNESS

VAMPIRE® THE MASQUERADE